

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
Nº 8
Por los exper
Nintendo Acción
Guías
Segunda entrega de la guía Trading Card
¿Quieres ver cómo será la próxima película de Pokémon?
Escaparate
Nuevas extensiones de las cartas Pokémon
Incluye Póster Doble
Pokétrucos
Estrategias y trucos para todos los juegos
Primer Contacto: Puzzle Challenge GBC
POKéMON, REY DEL PÚZZLE
¡¡Regalamos 60 productos Pokémon!!



PokémON

Poké Manía — 3

Este mes vamos un poco más allá y abrimos miras a los nuevos espectáculos audiovisuales de Pokémon: tercera entrega peliculera y CD de música. ¡¿Un Trading Card 2?!

Especial Estrategias — 6

Completamos nuestro especial con 59 buenas y eficaces estrategias para convertirnos en Mr milles de millones.

Pokémon Trading Card — 12

Segunda entrega, que no es un adiós, de la guía del juego de cartas. No os la perdáis.

Zona Pokémon — 16

Más y más obras de arte, más ejemplos de lo habilidosos y colaboradores que sois.

Pósters — 17

Estrenamos Pokémon Puzzle League con una imagen bestial, y homenajeamos a los Pokémon de fuego, que son muy majos.

Consultorio — 26

Oak nos ha dicho que espera que le invitéis a una paella o a unos judiones por que mes a mes ilustra vuestras mentes y os saca de todos los atolladeros. Decidle que sí, hombres.

Escaparate — 32

Tenemos muchas novedades que contaros, como por ejemplo el lanzamiento de cuatro nuevos volúmenes de la serie de televisión o el de extensiones del juego de cartas.

Mis Pokémon Favoritos — 34

Cóctel de Pokémon, de nuevo. Cuatro clásicos: Snorlax, Ditto, Jynx y Onix. Y cuatro de los recién llegados (que llegarán, vamos): Lugia, Milkan, Stantler y Gligar.

Pokémon, nuevo rey del fenómeno puzzle

Celebramos el lanzamiento de Puzzle League para N64 y anticipamos el de Puzzle Challenge para GBC

En líneas generales, **Pokémon Puzzle Challenge es la versión portátil de Pokémon Puzzle League,** que como habéis visto en Nintendo Acción acaba de salir a la venta para N64. Ambos se basan en la **archiconocida y adictivísima fórmula Tetris Attack**, que llevan de maravilla al 2001 y reconvierten con más gracia aún a la generación Pokémon. Vamos, que lo bordan. Pero tenemos que reconocer que Puzzle Challenge, el de GBC, el que os presentamos ahora, nos "tira" mucho más. ¿Será porque la mayoría de entrenadores y Pokémon que aparecen son de las ediciones Oro y Plata? Pues ahora que lo dices...



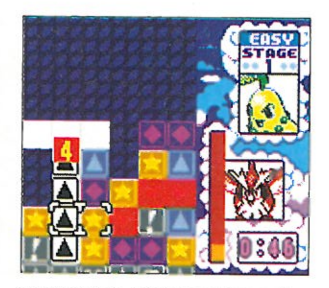


En fin, el caso es que el juego presenta algunos entrenadores y Pokémon de las ediciones que ya conocemos, pero **la mayor parte de los personajes son "plateados" y "dorados".** En el modo challenge, uno de los 8 en juego, aparecemos con tres de los nuevos Pokémon: **Cyndaquil, Totodile y Chicorita.** Este modo está planteado como una aventura "de tetris" que nos enfrentará contra otros entrenadores en sus respectivos gimnasios. Pero no será suficiente con hacer más líneas que ellos (y pasarles bloques imposibles de reducir) para descubrir los **Pokémon ocultos:** habrá que cumplir algunos requisitos. Por ejemplo, para capturar a Marill tendremos que jugar en dificultad normal y completar hasta la fase 4. Entonces combatiremos contra un entrenador sorpresa que nos regalará a su Pokémon. Y la misma mecánica, pero con nuevos y más exigentes requisitos en diferentes fases, se repetirá para hacernos con otros Pokémon.

¿Quieres ser un puzzle master?

El objetivo del juego es convertirse en puzzle master. Y para eso, ya sabéis, primero tendréis que entrenar combos y bloques "pesados", y después **dominar la combinación de piezas** (de tres en tres mínimo) para hacer desaparecer de la pantalla el máximo número de piezas, que recogerá nuestro "invisible" rival.

Ya veis que hemos jugado con el cartucho japonés, pero os aseguramos que el que va a lanzar Nintendo España estará en castellano. Y no falta tanto, hablamos de **julio,** con los calores.



Cuantos más combos enviemos al rival, antes venceremos.



¿Eres capaz de limpiar esta pantalla en sólo dos movimientos?



Comenzamos la "aventura" con estos tres Pokémon Oro y Plata.

Los modos de juego

Hay ocho flamantes, duraderos y frenéticos modos de juego:

Training: Practica y aprende con el profesor Elm. Necesitarás tiempo y habilidad para dominar los combos y otras cosillas.

Challenge: En plan aventura, con combates contra los líderes de los gimnasios y la posibilidad de descubrir Pokémon ocultos. El rival no aparece en pantalla.

Marathon: Elige dificultad y velocidad y haz tantos puntos como sea posible antes de que la construcción toque el techo. Lo que se dice jugar hasta el final (y pueden ser 4 horas) para satisfacción propia.

Time Zone: El profesor pondrá en marcha el reloj y te retará a obtener la mejor puntuación en ese tiempo.

Line Clear: Te enfrentas cara a cara con siete entrenadores. Limpia un número determinado de líneas para pasar al siguiente.

Puzzle: Como la universidad del Puzzle League. Un reto a tu agilidad: en tantos movimientos, limpia de bloques la pantalla.

Garbage: Como el marathon, pero sólo puntúan los grandes bloques. Para jugadores avanzados.

Dos jugadores: Si ya has perfeccionado tu técnica, prepárate para la demostración final. Cable link al canto y ¡caña a tu rival, que mola todo!

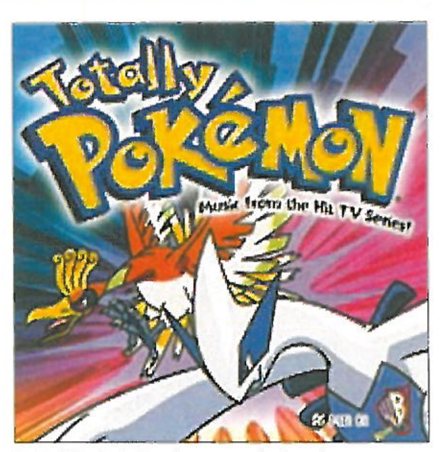
"Totally Pokémon", más que un CD de música

El grupo Johto hace su aparición en el universo musical

Totally Pokémon es el título del nuevo CD con la **banda sonora de la serie TV que se ha puesto a la venta en USA** a finales de enero. El compacto, que se presenta en forma de **doble CD,** incluye **19 canciones** interpretadas por un nuevo grupo llamado **Johto** (versión Pokémon de los buscadísimos N-Sync). De esas 19 pistas, 12 son temas "reales" y **siete son extras en plan karaoke** para cantar al hilo de la música. Claro que si os quedáis con las ganas de "utilizar" todas las canciones en el mismo plan, el segundo CD os viene al pelo. Es un bonus instrumental con los 12 temas "karaokizados".



Los Johto. Como los N-Sync o los Backstreet Boys, pero de Pokémon.

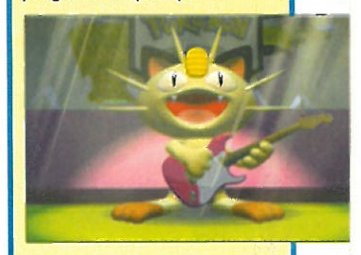


Portadita de la banda sonora de la serie americana. Pronto tendremos la nuestra, tranquis.

Por otra parte os vamos a contar que **Edel Music,** la compañía responsable del CD de la banda sonora de la serie de TV que se ha distribuido en España, nos ha avanzado que está **grabando el segundo álbum,** y que probablemente estará listo para el **26 de marzo.** Será un CD completamente en **español,** grabado con cantantes de estudio y con las canciones que aparecen en la serie de televisión. Ya os daremos más detalles.

Pokémon Advance... ¡¡para el 2002!!

El "presi" de Nintendo, **Hiroshi Yamauchi,** no se ha andado por las ramas y a la pregunta de por qué no



habría un Pokémon para el lanzamiento de Game Boy Advance dijo sencillamente **"que no les había dado tiempo a acabarlo"**. Y parece que se va a alargar más de la cuenta, porque la fecha que nos han dado es **verano de 2002.** Ah, y será compatible con la versión de Nintendo GameCube.

Los números no engañan: Pokémon "se sale"

La versión Crystal está arrasando en Japón

La edición Crystal, penúltimo lanzamiento Pokémon para Game Boy, está saliendo de las tiendas a una velocidad vertiginosa. Según los últimos datos que hemos recogido de la prestigiosa revista Famitsu, Pokémon Crystal ha vendido **1.300.000 cartuchos y se mantiene entre el top 5** de "nipolandia". La posibilidad de jugar a través del teléfono móvil y la inclusión de la nueva entrenadora (fémina ella) ha calado entre los japoneses que a buen seguro continuarán comprando y comprando Pokémon. Así ocurre también con el esperado **Pokémon Stadium 2 -Gold&Silver-**, cuya presencia está confirmada por fin en USA y Europa. El cartucho de N64 ha roto la barrera de las 500.000 copias y está en el top 20 desde que salió (ambos juegos aterrizaron en diciembre de 2000).

Los datos americanos no rebajan el optimismo. La empresa **PC Data,** que es la compañía que se ocupa de medir las ventas de videojuegos en Estados Unidos, publica en su última lista (a finales de enero) los dos primeros puestos de las ediciones Oro y Plata.

Y cuando lleguen a España... vamos a batir todos los records.



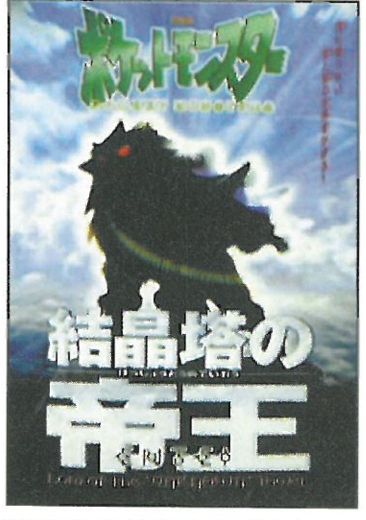
La edición Crystal -aquí tenéis la caja japonesa- va por el 1.300.000.

La tercera tiene fecha

Pokémon the Movie 3 se estrenará en abril en USA

Hemos visto **el trailer de la nueva película Pokémon y nos ha "impactao"**. Pero lo mejor es que sabemos la fecha de su estreno en Estados Unidos: **11 de abril.** Sí, unos cuantos días más tarde de que salgan en España las ediciones Oro y Plata. Esa fecha nos permite soñar con que Pokémon 3: the Movie llegue a España estas navidades. ¡¡Eso sí sería un notición que te...!

Bueno, no tiremos todavía las campanas al vuelo. Por otro lado está lo del argumento, que somos unos maleducados y no os hemos contado que la cosa va de una **extraña Torre de Cristal creada por un Pokémon de nombre Annon.** Su objetivo era ayudar a la protagonista femenina, Mi, a olvidar la sensación de soledad causada por la muerte de sus padres. Pero la torre tiene unos extraños poderes capaces de distorsionar la realidad, y la cosa salpica a nuestros amigos, especialmente a la mamá de Ash, que de repente se ve atraída hacia la torre y, vamos, que hay lío, y nuevos Pokémon, y aventura y... que molará todo, como siempre. Por si queréis echar un ojito al trailer, la dirección de internet es apple.com/trailers/wb/pokemon_3.html



Póster de la versión japonesa, titulada Emperor of the Crystal Tower.

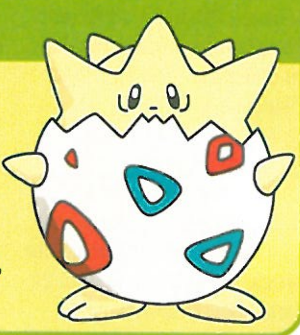


¿Pokémon Trading Card 2?

Noticias desde Japón avanzan una nueva entrega del juego de cartas

Según distintas webs japonesas, la segunda parte de Pokémon Trading Card estaría en camino. Trading Card es la versión del juego de cartas intercambiables que tanto éxito tiene en el mundo. El cartucho acaba de llegar a España y aun se está asentando, eso sí con unos números bastante interesantes. Pues bien, desde Japón se habla de **Pokémon GB Card Neo,** para nosotros **Pokémon Trading Card Game 2: Return of the Team Rocket.** Si nuestras informaciones son exactas, tendría el **doble de cartas del original y presentaría 40 entrenadores nuevos** a los que enfrentarse (más los 50 del original). Para los que no conocieran la primera entrega, se mejoraría el entrenamiento (¿hay alguna manera de superar el genial modo práctica?) y se contaría con nuevas alternativas. Lo dicho, se está cociendo en Japón. Ya os contaremos más cosas.

Game Boy Special Edition, By Nintendo



Nintendo América lanzará una **nueva edición especial de Game Boy Color** en febrero. Y Nintendo España proyecta exactamente lo mismo para **abril,** junto al lanzamiento de Oro y Plata. Ya tenéis la noticia, enseguida tendremos la foto.

Pokémon Pikachu 2

Es compatible con los Oro/Plata

El nuevo podómetro saldrá en abril y viene con muchas novedades. Lo primero, la pantallita en color. Lo segundo, que Pikachu podrá hacer cosas como jugar con videojuegos o hacer surf. Pero lo más molón será que podremos transferir los watios que obtengamos paseando (es la clave del podómetro) a Pokémon Oro y Plata, y conseguir objetos en la aventura de Game Boy. Mola, ¿verdad?



100 estrategias para arrasar en Pokémon

SEGUNDA ENTREGA

Si nuestros cálculos no fallan, sólo nos faltan 59 estrategias para completar este especial que, ya sabéis, proporciona conocimientos únicos y hasta inmunidad para arrancarse con cualquier juego Pokémon. Bien, pues aquí las tenéis. En total, 100. Como prometimos.

Pokémon Amarillo

Hazte con ese Bulbasaur

En la casa de la izquierda de la tienda Pokémon, en **Ciudad Celeste,** una chica te regalará su Bulbasaur nivel 10... si tu Pikachu está feliz.

Pokémon Amarillo

Un Mankey para Brock

Tu Pikachu es muy mono pero no tiene nada que hacer contra **Brock.** Así que ve a la Ruta 22 para capturar un violento Mankey. Allí verás a Gary, con un Spearow N9 y un Eeve N8. Utiliza tu Pikachu bien entrenado: será suficiente.

Pokémon Amarillo

Con Jenny, un equipo temible

Una vez que derrotes a Lt. Surge, el tercer líder de gimnasio (Ciudad Carmín), habla fuera a la oficial Jenny para que te ceda su **Squirtle de nivel 10.** Este Pokémon es muy importante. Si lo entrenas bien, tendrás un **poderoso Blastoise.** Maneja a la perfección el Rayo Burbuja.

Pokémon Amarillo

Gyarados en exclusiva

Sí, puedes cazar un Gyarados salvaje en esta versión. En **Ciudad Fucsia,** utiliza la Super Caña en el **lago** que hay **detrás de la casa del guardia.**

Pokémon Amarillo

Negociando que es gerundio

En **Isla Canela,** la gente del laboratorio tiene nuevas ofertas. Uno cambia **Golduck por Rhydon,** y el otro **Growlithe por Dewgong.** Dile que muy bien, y que muchas gracias.

Pokémon Amarillo

La nueva mazmorra Rara

Sigue estos pasos en la mazmorra para dar con Mewtwo: Haz surf en el agua de la izquierda, sube al segundo pasillo y usa la escalera. Desde allí, camina hasta el muro de más abajo. Pégate a él y ve todo a la derecha que puedas. Sube por el túnel y usa la escalera. Ve hasta el muro de más arriba de la mazmorra y sigue por el primer pasillo. Continúa hacia abajo y luego coge el que va hacia arriba. Desde el área más alta, ve a la izquierda hasta la escalera. Desde la siguiente escalera, ve a la derecha y luego a la izquierda. Usa la primera escalera que veas. Sigue el pasillo, y utiliza la siguiente escalera, la de abajo. Desde el área más alta, sigue el pasillo, y en la partición, hacia abajo. Sigue y haz surf. A la derecha, luego arriba por el primer pasillo y sube al área levantada. Ve hacia abajo hasta que veas más agua, y surfea por aquí hasta que salga Mewtwo. Es hora de utilizar tu querida Master Ball.

Pokémon Amarillo

¿Dónde está Farfetch´d?

Debes conseguirlo buscando en los dos **parterres de hierba**



bloqueados por arbustos de la **Ruta 12.** Ten paciencia, porque es complicado dar con él.

Pokémon Amarillo
Contra Lt Surge...
...No utilices Pokémon volador o de agua. Tira de los de tierra, que son los únicos capaces de superar a su (único) Raichu. **Un Geodude N30 o un Diglett con excavar** bastarán.

Pokémon Amarillo/Rojo/Azul
Consigue la Llave Magnética
Está en las oficinas de **Scope Silph.** Ve al piso 4. Allí, a la izquierda y sigue por el primer pasillo a la izquierda. Llegarás a un lugar bloqueado por un transportador y un Team Rocket. Pulsa el transportador, sal y vuelve a entrar por el que aparezcas. Así regresarás al transportador inicial para continuar por el pasillo con la llave de turno.

Pokémon Rojo/Azul
Captura a Mewtwo sin la Master Ball
Todavía es posible capturarle con **Ultra Balls.** Pero **Mewtwo puede curarse cuando quiera,** así que necesitarás un montón de ataques poderosos para **mantenerle dormido** mientras bajas su barra de energía. Llena tu mochila de Ultra Balls porque te van a hacer falta.

Pokémon Rojo/Azul
Un PC invisible en Ciudad Azulona
Ve al **hotel de la parte de abajo, a la derecha** de la ciudad. Camina hacia el muro que hay más a la derecha y haz que Ash mire hacia arriba, de forma que quede en el cuadro de en medio. Pulsa A y encenderá un PC fantasma.

Pokémon Rojo/Azul
¡¡Un Tangela en estado salvaje!!
Al **sur de Pueblo Paleta,** busca un **pequeño trozo de césped.** Sé perseverante, porque sólo así sacarás un Tangela.

Pokémon Rojo/Azul
La llave de Blaine
La llave para entrar en el gimnasio de Blaine está en el **sótano de la Casa Pokémon.** Sí, pero no hay escaleras que lleven allí. ¿Qué hacer? Sube al tercer piso y ve hacia el área abierta al lado del científico. ¡Caerás enseguida al sótano! Gana al entrenador de turno y se abrirá una puerta. Entra, entra...

Pokémon Rojo/Azul
Combo Pokémon
Combo de ataques para quitarle a tu rival esa medio sonrisa del rostro. Primero debes tener los **ataques Drenadoras y tóxico.** Usa Drenadoras y luego el otro. El Pokémon enemigo recibirá más daño y tú absorberás más energía de lo normal. ¡Guay!

Pokémon Rojo/Azul
Si los amigos te ganan...
Busca Pokémon tipo **fantasma, como Gastly y Hunter.** Pueden evitar ataques mejor que los demás y tienen buenos golpes para mermar la energía del oponente. Consigue el Scope Silph, ve a la Torre Pokémon y hazte con un fantasma.

Pokémon Rojo/Azul
¿Cómo vencer un híper rayo?
El **movimiento espejo de Pidgeot y Fearow** es muy resultón. Tenlo en cuenta cuando te enfrentes con un Dragonite que use Híper Rayo. Le golpearás con su propio ataque, y el ataque tipo Dragon es muy efectivo contra este fogoso demonio.

Pokémon Rojo/Azul
Utiliza tu Super Game Boy
Si tienes una SNES y un Super Game Boy, aprovéchate para entrar con ventaja en el **gimnasio de Koga.** Resulta que **en tu tele es más fácil ver los muros "invisibles"** y colarse entre ellos.

Pokémon Rojo/Azul
Ataques más poderosos
Haz que tu Pokémon aprenda **nuevos ataques mediante subida de Nivel**. Las MT enseñan ataques que tus Pokémon NUNCA aprenderían.

Pokémon Rojo/Azul
Porygon, Porygon
Este Pokémon sólo lo conseguirás en el **Rincón del Juego,** y necesitarás muchas monedas. Una táctica: espera a terminar el juego, y entonces **lucha contra el Alto Mando** para conseguir las monedas que te permitan hacerte con él.

Pokémon Rojo
Growlithe es tuyo
¿Queréis conseguir un Pokémon en exclusiva, el temible Growlithe? Pero cuidado, a veces usa el **ataque Rugido**, así que duérmelo antes de lanzarle Poké Balls.

Pokémon Rojo/Azul
Las cañas de pescar
En el juego puedes conseguir diferentes cañas, cada una adecuadas para un tipo diferente de Pokémon. La **caña vieja** sólo te permitirá pescar Magikarp de bajo nivel. Con la **caña buena** caerán Goldeen, Magikarp y Poliwags con facilidad. Y con la **Super caña** no habrá Pokémon acuático que se te resista.

Pokémon Trading Card
Hazte con todas las cartas de energía
En el laboratorio del Dr. Mayo conocerás a **Sam,** uno de sus alumnos. Juega con él unas cuantas partidas y conseguirás cartas de energía fácilmente.

Pokémon Trading Card
La carta de Oak
Si al empezar un combate, las 7 cartas que te tocan no sirven de mucho, intenta utilizar la **carta entrenador Prof. Oak. Te permite devolver las siete primeras** y pillar otras siete.

Pokémon Trading Card
Nuria, la líder del Club Hoja
Es el primer club donde debes luchar, y ella es la líder. Para luchar contra su Exeggutor Nv35, su Venusaur Nv67 y su Vileplume Nv35, **utiliza cartas Pokémon de tipo fuego.** Es un combate a seis premios, pero te vendrá bien la práctica para acostumbrarte a la estrategia.

Pokémon Trading Card
Club Fuego: las mejores cartas
Si quieres tener una oportunidad en Club Fuego, toma nota de las cartas Pokémon que necesitas:

3 Psyduck Nv15, 2 Golduck Nv27, 3 Poliwag Nv13, 2 Poliwhirl Nv28, 2 Poliwrath Nv48, 3 Horsea Nv19, 2 Seadra Nv23, 3 Dratini Nv10, 2 Dragonair Nv 33.

Pokémon Trading Card
Imanuki?

Sabrás de Imanuki? en el **Club de Agua, por boca de Niña.** Este tipo aparecerá cuando derrotes a los maestros del **Panteón Pokémon,** pero te lo encontrarás al azar en cualquier habitación de cualquier club. Vigila su **Farfetch'd Nv20, su Psyduck Nv15 y su Slowbro Nv26,** y recuerda que son débiles frente a **Relámpago y Psíquico.**

Pokémon Trading Card
Ana, cuidado no te mojes

La líder del Club Agua suele utilizar un **Wartortle Nv22, Lapras Nv21, un Seaking Nv21 y un Seadra NV23.** Pon a punto tus Pokémon relámpago y llévate dos sobres laboratorio y la **Medalla Agua.**

Pokémon Trading Card
El primer mazo

Mayo te da tres mazos a elegir al principio del juego. Te recomendamos que te decantes por **Bulbasaur y amigos,** ya que cuenta entre sus filas con **Yvysaur Nv20 y Venusaur Nv67.** Tarde o temprano conseguirás evolucionar lo suficiente a Bulbasaur como para que pueda utilizar **Rayo Solar,** un ataque muy potente, y **Trans. Energía,** para cambiar una carta de energía de un Pokémon a otro en combate.

Pokémon Pinball
¡Penalty! Digo, ¡falta!

La máquina **nunca te quitará el control de los flippers,** por muchas faltas que hagas. Escoge la configuración de botones que más se adecúe a tus deditos (nosotros te recomendamos la **tipo 2)** ¡y a faltar! Jimmy: ¡Vale! ¡La Mari es tonta del tema!

Pokémon Pinball
¿Quieres vivir para siempre?

Entonces Conan y la ésta se tiran desde la torre de... ¡No! Pokémon Pinball, ya. Pues eso, que si quieres tener la oportunidad de alargar la vida de cada bola, **entrénate en el uso de los botones de falta.** Siempre que la bola se cuele por uno de los laterales, donde está Pikachu, puedes evitar la enorme pérdida. Basta con que, **cuando la bola pase por debajo del flipper, pulses falta arriba + falta hacia el mismo lado por el que cae.** Y si además levantas el flipper de ese lado, para dejar que suba la bola, lo habrás conseguido.

Pokémon Pinball
¡Maldito Bellsprout!

No, no está maldito ni tiene un campo de fuerza que impide que entre la bola. Si quieres tener total certeza en el tiro al Bellsprout, para así poder capturar Pokémon, **apoya tu lanzamiento en la esquina del triángulo rebotador más cercano al flipper izquierdo.** Y tira con el flipper izquierdo, también. ¿Te lo has tragado? Pues el Bellsprout sí.

Pokémon Pinball
¡Que sí, está Mew!

Y para conseguirlo, no tienes más que viajar hasta **Meseta Añil,** completar las **tres mesas de bonus dos veces** sin perder la bola y abrir el modo captura. Si no te sale Mew, tranquilo, captura al Pokémon que sea y sigue intentándolo. Tienes **1/16 de posibilidades de que aparezca.** Por cierto, si sale, **¡NO LE SACUDAS CON LA BOLA!** Para que aparezca en la Pokédex debes esperar a que acabe el tiempo, medio minuto, sin pegarle. Para la bola en un flipper hasta que termine y no habrá errores tontos de tipo "es que me s'hascapau", etc.

Pokémon Pinball
Machaca a Mewtwo

¿Te molestan las bolitas que giran alrededor de Mewtwo? Pues la mejor manera de evitarlas son los **lanzamientos perpendiculares.** Si ya eres mañosete, prueba a dejar caer la bola hasta la punta de cualquiera de los dos flipper y a mandarla "escopetá" por el lateral de la pantalla. Verás que la Pokéball se engancha con las bolitas y le sacude a Mewtwo dos o tres veces seguidas, acompañadas por igual número de gestos de disgusto del gato "pelao" éste.

Pokémon Pinball
No me digas que los Diglett...

No. No puede ser. ¿De verdad se te cae la bola en este nivel? Buf... Bueno, de primeras, **cuando salga la bola, usa el botón de falta del mismo lado + falta arriba** para ir abriendo hueco. Una vez tengas la bola en los flippers, mándala siempre hacia el hueco que has abierto. Así evitarás rebotes que caigan perpendicularmente.

Pokémon Pinball
¡256 Seel!

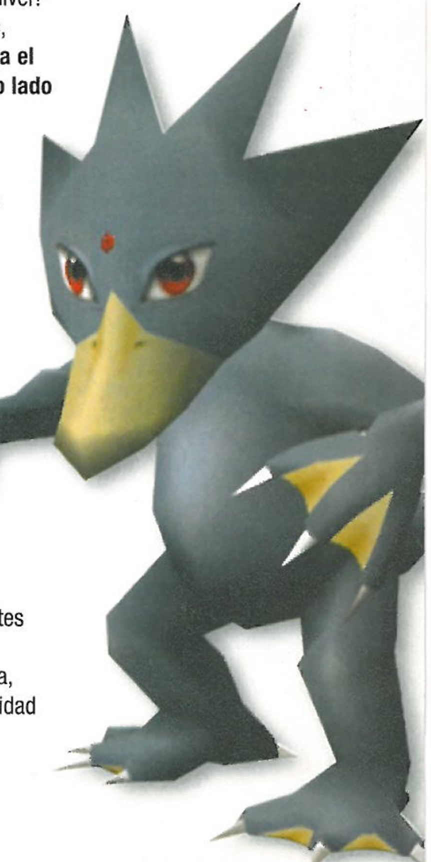
¿Qué? Ah, sí, que cómo se consigue, ¿no? Pues, como sabrás, si no fallas ningún Seel, si ninguno se sumerge antes de que le des, llegarás, multiplica que te multiplica, hasta el X256, con la cantidad de puntos que ello conlleva. Los únicos consejos válidos para conseguirlo son tener en cuenta que **nunca sale a flote el mismo Seel dos veces seguidas** y, sobre todo, utilizar **falta arriba + falta del lado de la pared por la que ruede la bola cuando el Seel aparezca cerca de la bola.** Si esperas a darle con el flipper, perderás mucho tiempo.

Pokémon Pinball
¡Toma, gato, toma!

En el nivel de **bonus de Meowth** se pueden conseguir millonecejos si arrinconas al bicho en una esquina, a bolazos obviamente. Ahora sólo falta que, usando flippers y faltas, seas capaz de recogerlas todas seguidas sin volver a tocar al gato.

Pokémon Pinball
Alarga el tiempo

En los niveles de **bonus de Meowth y Seel,** aunque el tiempo marque un cero



patatero y los flippers ya no funcionen, siempre **puedes usar las faltas para sacudirle a la última foca** o recoger esas dos monedas que se te han escapado. Recuérdalo, porque son puntitos extra, y anda por ahí un Mr. 39 mil millones suelto que usó todos estos consejos para adquirir su mote.

Pokémon Pinball
¿Mesa roja o mesa azul?

Desde luego, amarilla no puedes cogerla. Pero, si dudas, es que conoces poco el juego, así que **te recomendamos empezar con la mesa azul.** ¿Por qué? **Es más fácil puntuar alto** y la captura de Pokémon hasta puede llegar a ser involuntaria. Ahora que, si lo que quieres es **evolucionar a los que pilles, la roja te lo pone mucho más fácil.** Parece que el Ditto de esta mesa tenga incontinencia, ¿verdad? Desaparece cada dos por tres.

Pokémon Pinball
La experiencia es un tema

Bueno, sí, un grado. Pero el tema está en recoger la experiencia antes de que se acabe el tiempo. Por ello, lo más inteligente es **dejar caer la bola cuando el ítem de experiencia salga en el pasillo superior,** el de arriba del todo de cualquiera de las dos mesas, y estemos dentro de los treinta segundos con "salva" encendido (mucho mejor que tres horas con Jimmy apagado). Mari: ¿Eh? ¡No me digas! Pues a mí también me debe dinero. Tres euros, para ser exactos. A ver si se estira y... Jimmy: ¡oooaaAAAUMPH! ¿Contenta?

Pokémon Pinball
Multiplicar es fácil

Y sin aprenderse las tablas de Moisés, ni nada. En la **mesa roja, usa la falta arriba** indiscriminadamente cuando la bola ande **rebotando sobre el Voltorb de la izquierda.** En la **azul, el Shellder de la izquierda es un mago de la Poké Ball** (cabecea mejor que Jimmy delante de la tele). Así que, cuando deje de hacerlo, pulsa falta arriba + la falta del lado contrario hacia el que se haya desviado la bola. Eso sí, si en esta mesa no vas cambiando las luces con los botones de flipper, no te servirá de mucho. Una vez que alcances el máximo numero de multiplicador, puedes seguir, que ganas diez millones cada vez que vuelves a completar las tres luces. Jimmy: ¿de Glaurung? Qué retro, ¿no?

Pokémon Pinball
El tic del agujero

Mr. 39 mil millones es un tío listo, aunque un poco inaguantable, pero vamos. Lo importante es que nos ha soltado, tras alabarse a sí mismo durante tres cuartos de hora, uno de los consejos más útiles a la hora de hacerse con premios de los de agujerillo de en medio (pueblo natal del Míster, que, curiosamente, recuerda siempre que se mira el ombligo). **Cuando la bola**



caiga del agujero, tras recibir el premio, deja el flipper derecho levantado. La bola caerá en él, subirá y encenderá una de las luces de "CAVE". Antes de que caiga, pulsa uno de los flipper para encender otra luz en la bajada. Hala, ya sólo te faltan dos luces para volver a tener el agujerillo abierto. Y Jimmy se calla y deja de reírse.

Pokémon Pinball
¡Ma tocao la navid... el seboso, no, la... el Pichaku doble!

¡Vale, tranquilo! Es normal que te pongas contento, pero tampoco es tan difícil conseguir este premio. Para que los premios del agujerito se porten bien contigo, lo mejor es **tener abierto, a base de rampas, el agujero de evolución y el de captura.** Las probabilidades de sacar una buena tajada son mucho mayores en esas condiciones. ¡Y sirve en ambas mesas!

Pokémon Pinball
El pesado de Gengar

Mari: ¡Y tan pesado! Cada vez que pisa el suelo hace saltar la bola y, para volver a tener control sobre ella, hay que sudar las enaguas. Y lo peor es que acababa de fregar. Tranquila, que eso lo arreglamos nosotros. No, no, basta con los botones de falta, la fregona quédatela tú. El caso es **mantener la bola en el aire cuando el bestia éste vaya a dar el pisotón.** Tendrás control sobre ella rápidamente y, si eres un poco mañoso, **hasta lo puedes eliminar sin tocar los flippers para nada.**

Pokémon Pinball
¡Extra! ¡Extra!

Mari: ¡No! ¡Yo no he sido! ¡A esa hora estaba fregando! Jimmy: ¿Quién es ahora el de las estalactitas orejales, eh? ¡Argh! Bueno. Hay **tres maneras de conseguir iluminar esas letritas que hay debajo de "salva".** La primera, alcanzar los 2.500 millones de puntos. Otra, utilizar el doble Pikachu veinte veces con la misma bola. La tercera, que tengas la impensable suerte total del mundo y te salga "BOLA EXTRA" entre los premios del agujero central. Pero vamos, esto último es



como esperar que Jimmy siente la cabeza. ¡Jimmy! ¡Deja la silla en el suelo!

Pokémon Pinball
¡Huy, qué raro!

Seguro que estás hasta las gafas de que te salgan siempre los Pokémon comunes. Ya los tendrás todos, y tu vas a por los 151, ¿no? **Para conseguir los raros, ilumina las tres flechas de la rampa que abre el agujero de captura, en cualquiera de las dos mesas.** Ahora te saldrán raros. Aquí está la lista de Pokémon raros y su ubicación, para que no pierdas el tiempo.

(R= Mesa roja/ A= Mesa Azul)

- Pueblo Paleta y Ciudad Verde: R/A Bulbasaur, R/A Poliwag.
- Bosque Verde: R Caterpie, A Weedle.
- Mt. Moon: A Paras, A Clefairy.
- Ciudad Celeste: R Oddish, R Psyduck, R/A Jynx, A Abra.
- Ciudad Plateada: R Jigglypuff, R Magikarp.
- Calles Carmín: A Drowzee, A Farfetch'd.
- Carmín Puerto: R Ekans, R Farfetch'd.
- Montaña Roca: R Machop, R/A Mr. Mime.
- Ciudad Azulona: A Dratini, A Porygon, A Eevee, A Scyther, A Pinsir.
- Pueblo Lavanda: R Electabuzz, R Growlithe, R Magnemite, R Zapdos.

- Ciudad Fucsia: A Kangaskhan, A Exeggcute, A Venonat.
- Camino Bici: R Snorlax, R Lickitung.
- Ciudad Azafrán: A Hitmonchan, A Hitmonlee, A Lapras.
- Zona Safari: R/A Chansey, R Rhyhorn, R Tauros, A Grimer.
- Isla Canela: R/A Ponyta, R Omanyte, R Kabuto, A Tangela, A Magmar, A Aerodactyl.
- Islas Espuma: R Horsea, R Staryu, R Articuno.
- Meseta Añil: R/A Ditto, R Machop, R/A Mewtwo, A Moltres, R/A Mew.

Pokémon Snap

Rema, rema, con tu barca...

Al amanecer, o cuando te dé la gana. Lo que importa es que, en el nivel del **río,** pulsando el stick hacia la orilla que te apetezca, verás que, por una vez en todo el juego, puedes **manejar el Zero-One.** Sirve para aumentar el tamaño del Pokémon en ciertas fotos.

Pokémon Snap

¿Porygon es aquello?

¿El qué? ¡Sí, sí! Después de **pasar a Psyduck en el nivel del río,** verás una pared. Fíjate, algo se mueve. Lanza una **Péster Ball** y acto seguido una **manzana,** para que el Porygon se haga visible. Echa una buena foto y abre, con ayuda de otro Porygon que aparecerá al final del nivel, el camino a la Cueva.

Pokémon Snap

Jigglypuff por bulerías

"¡Ole ahín, shavá! Zi no yega a zé por nozotro, que le habemo apartao loh Koffing der medio a Pestres Bar, er bisho no ze canta ná. Disen que zi zarvah a loh tré Chilipún ezoh, ar finá der nivé zalen otroh dóh bishinoh acompañando a lo Tomatito. Mu güena la ehtampa, ¿noun?" Traducción: Lo que quiere decir aquí el abuelo es que, si quieres ver a los tres **Jigglypuff cantando al final del nivel Cueva,** te cargues a los tres Koffings con Péster Ball. Tampoco era tan difícil, ¿no? Pues eso.

Pokémon Snap

Victreebel en su salsa

¿Aún no lo has capturado? Pues no tienes más que **tirar al Weepinbell, ése que da vueltas alrededor de un charco, al ídem.** Para ello usa manzanas o Péster y lo verás evolucionar ante tus narices. Una pasada.

Pokémon Snap

Aquí hay Ditto encerrado

¿Has visto a **tres Bulbasaur al principio del nivel Cueva** que tienen los ojos así como de acabar de despertarse? Pues dispárales Péster Ball y verás que te estaban timando de mala manera. ¡Son Dittos! Jimmy: Te vendo este Bulbasaur chino por tres euros, Mari. Mari: Me quedo el Ditto gratis, me parece a mí, Jimmy.

Pokémon Snap

La cascada de Gyarados

No lo tienes y has visto unas fotos de él impresionantes, ¿verdad? Pues para conseguirlo en el **Valle,** lo primero es **atizar al primer Magikarp para que se dirija al Mankey.** Al siguiente Magikarp, que verás sobre un trozo de tierra, le sacudes con una Péster Ball y caerá a la cascada. Al pasar por la cascada, prepárate. El cabezón de Gyarados te dará un buen susto.

Pokémon Snap

Dragonite, yo no puedo estar sin él

Lanza Péster Ball en mitad del remolino del Valle. Con un poco de suerte, saldrá el inteligente dragón y sobrevolará el Zero-One. Te aconsejamos disparar justo en el momento en el que emerge del remolino. Está más guapo y te llevarás más puntos.

Pokémon Snap

¡MEW!

En el **nivel Arcoiris, de colores, verás a Mew metido en una burbuja protectora** y demasiado deslumbrante como para sacar una buena foto. Para hacer desaparecer la esfera, **lanza seis Péster Balls.** Ahora el gato corre que se las jama hacia la esfera. Es el momento de volver a golpearle y... ¡YA TIENES AL GATO RARO! Jimmy: No, si raro ya anda desde que lo friega la Mari...

Pokémon Snap

La Roca Kingler

Esta señal Pokémon está en la Playa. Después de ver a Pikachu, date la vuelta y localízalo. Es fácil.

Pokémon Snap

¡Qué raro fuman por aquí!

El **humo morado** que ves a tu izquierda, al comenzar la ruta del Volcán, contiene la señal **"Humo Koffing".** Lanza Péster Balls al volcán del que emana el humo y se tornará Koffing.

Pokémon Snap

¿Estrellas en una cueva?

Pues no sabemos lo que es, pero el caso es que lanzan pequeños destellos. En el nivel **Cueva, haz unas cuantas fotos a los destellos que verás a la izquierda de Weepinbell.** Cuando reveles la foto, saldrá una señal: **Constelación Mewtwo.**

Pokémon Snap

Sombras Pinsirnescas

En el Túnel, cuando veas a Pikachu, lánzale manzanas hasta llevarle al huevo. Haz salir al **Zapdos con la Pokéflauta** y así alimentarás el generador con la energía del pájaro estresado. Ahora prepárate, porque cuando cruces la puerta y justo antes de encontrar los Magnemite, podrás ver la señal **"Sombra de Pinsir".**

Pokémon Snap

Si el Vileplume no fumara tanto...

...Verías la señal **"Árbol Cubone".** Por eso, para conseguirla, toca la Pokéflauta para apartar al Vileplume y sus humos, y dispara rapidito y bien centrado al árbol de detrás.

Pokémon Snap

Si la montaña no va a Dugtrio...

...El Dugtrio es la montaña. O algo así. Bueno, el caso es que te fijes, en el nivel del **Valle, en ciertos tres cabezones que aparecen al fondo del escenario.** Se ve mucho rato, así que es fácil conseguir la señal **"Monte Dugtrio".**



CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
5 POKéMON TRADING CARD
5 MOCHILAS POKéMON CON LUCES
5 PACKS CON 4 VÍDEOS DE POKéMON
5 POKé ROM
10 JUEGOS DE CARTAS POKéMON
5 CD's CON LA BANDA SONORA DE LA PELICULA
5 POKé BALL BLASTER
BASES DEL CONCURSO
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción (Revista Pokémon). Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "POKéMON MARZO".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán 40, siendo la asignación de los mismos de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 26 de Febrero de 2001 y 26 de Marzo de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Marzo de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Mayo de 2001 de la revista Pokémon.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y Hobby Press.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
CP:
TELÉFONO:
HAN COLABORADO:
DRO east west
Hasbro
MATTEL INTERACTIVE
KOCH records
Nintendo
pokémon.nintendo.es
SporTandem

Pokémon Trading Card

SEGUNDA ENTREGA

Juega como los maestros y ¡gánalos!

Este chico no tiene remedio; cuantas más cartas tiene, ¡más quiere! Pero no os creáis que se va a conformar con las Cartas Legendarias, no: a éste lo que le gusta es demostrar su valentía y dominio de la situación, ¡con la segunda entrega de la guía!

Club Relámpago

Si no quieres sufrir (1) mucho, forma un mazo de Lucha con las siguientes cartas:

Cartas Pokémon (2)

- 3 Sandshrew de nivel 12.
- 2 Sandslash de nivel 33.
- 3 Diglett de nivel 8.
- 2 Dugtrio de nivel 36.
- 3 Hitmonlee de nivel 30.
- 3 Hitmonchan de nivel 33.
- Rhyhorn de nivel 18.
- 2 Rhydon de nivel 48.

Cartas Entrenador (3)

- 2 de Bill.
- 2 Poción.
- 2 de Cambio.
- 6 de otras.

Cartas Energía (4)

- 27 Energía Lucha.

En este club (5) **no hay mucha gente con la que hablar** pero al menos puedes intercambiar Pokémon con **CHICO** (6), un chaval que está dispuesto a negociar. Si le caes bien, te cambiará un Electabuzz Nv.35 por un Electabuzz Nv.20 (7).

Como no hay mucho más que hacer por la zona, no es mala idea ir al asalto de la medalla. Los maestros relámpago son:

JENNY (8): usa a su preciado Pikachu (9). Sus cartas son: Flying Pikachu Nv.12, Surfing Pikachu Nv.13 y Pikachu Nv.16. Los tres son débiles contra lucha. Se juega a **4 premios** y el ganador se lleva **2 sobres Misterio.**

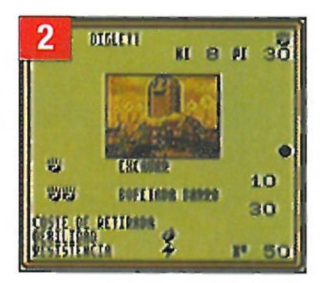
NICO (10), **el mago de la electricidad**. Sus Pokémon son Koffing Nv.13, Magneton Nv.35, Geodude Nv.16 (11). Débiles contra Psíquico, Lucha y Hoja. Es un combate a 4 premios y hay 2 sobres Coliseo en juego.

BRUNO (12): su Zapdos de nivel 64 es muy complicado. No te bastará con ataques simples, tendrás que emplearte a fondo con la estrategia. También tiene en su poder un Pikachu y un Electabuzz (13) que no causarán problemas. De nuevo **4 premios con 2 dos sobres Coliseo** para el vencedor.

ISAAC (14) es el primer Líder de Club realmente duro. De sus cartas Pokémon hay que destacar a Kangaskhan Nv.40 (15), que bien utilizado puede quitar 80 puntos. Los demás Pokémon de su grupo también tienen un nivel considerable. Espero que tus Pokémon de Lucha no se queden atrás. Hay 6 premios para el combate y dos sobres Misterio.

Si ya tienes la medalla Relámpago, úsala con su Maquina respectiva (16) y vamos al club Roca.













Club Roca

Si de algo son duros los entrenadores de este club, es de mollera, porque de otra cosa... No es que anden sobrados de experiencia, pero poco van a poder hacer contra nuestro **mazo preparado con Pokémon de tipo planta y agua.** Y ya pueden decir que se defienden muy bien todo lo que quieran, que hasta aquí hemos llegado para machacarlos con nuestro súper mazo Bulbasaur y amigos.

Para arrasar, esta es la combinación perfecta de cartas que hemos seleccionado:

Cartas Pokémon

- 3 Squirtle nivel 8.
- 2 Wartortle nivel 22.
- Blastoise nivel 52.
- 4 Magikarp nivel 8.
- 3 Gyarados nivel 41.
- 4 Seel nivel 12.
- 3 Dewgong nivel 42.
- 2 Lapras nivel 31.
- 2 Articuno nivel 35.

Cartas Entrenador

- 3 Profesor Oak.
- 4 Bill.
- 2 Golpe de Viento.
- 2 Poder Plus.
- 25 Energía Agua.

MATEO (17) **Premios: 4 Sobres: 2 Misterio.** Mateo es el entrador novato del club, y no tendrás ningún problema para acabar con él. Además de no saber evolucionar a sus Pokémon, sus únicas bazas destacables son un Onix con buen nivel de vida, que lo máximo que podrá quitarte es un indicador de PI. Si saca a Snorlax no te preocupes, porque como el pobre no tiene suficientes cartas de energía, no podrá usar su mejor ataque.

ANDRÉS (18) **Premios: Sobres: 2 Coliseo.** Dentro de su mazo se encuentran cartas de fuego como Ponyta y Rapidash, al igual que varios PKMN de roca como Onix. Debes preparar un **mazo con Pokémon y cartas de energía de agua** para dejarle K.O. También debes incluir cartas de tipo planta, sin olvidar que su efecto sobre las de fuego es más bien débil.

RUBÉN (19) **Premios: 3 sobres: 2 Evolución.** No es muy complicado debido a que **sus Pokémon son de bajo nivel;** pero no te confíes, porque en más de una ocasión te sorprenderá con Pokémon (Shellder por ejemplo) que darán caña a tus PKMN planta. Asegúrate de llevar Pokémon que puedan utilizar **técnicas de viento** para vencer a su Kabuto Nv.9, Omanyte Nv.19 y Aerodactyl Nv.28, si se le ocurre utilizar la carta del **Fósil Misterioso.**

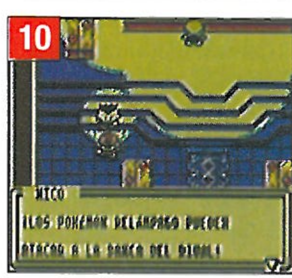
ROCCO (20) **Premios: 6 Sobres: 1 Misterio.** Además de ser el líder del club, tiene en su poder la **Medalla Roca.** Debes preparar en el mazo Pokémon cartas de **tipo agua y planta** con sus respectivas **evoluciones,** al igual, que todas las cartas de energía necesarias para hacerlas indestructibles. Rocco te espera

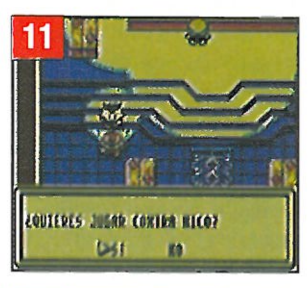




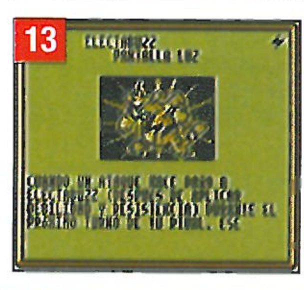




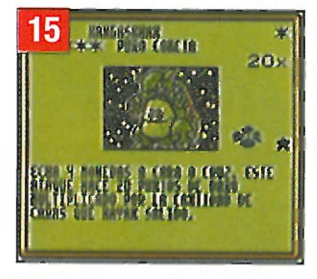


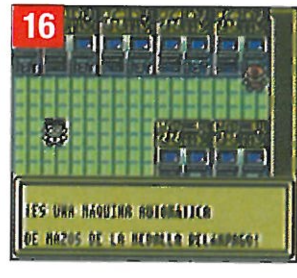
















con Pokémon de tipo roca bien cargaditos, como Onyx Nv.12, Rhyhorn Nv.18, Diglett y Geodude. Su técnica consiste en recuperar cartas de energía y utilizar cartas de defensa para fortalecerse constantemente. **Contra sus Pokémon de tipo piedra, utiliza ataques de tipo planta y agua;** contra los Pokémon normales, tienes todas las de ganar si cuentas con Scyther y Pinsir.

Con la medalla podrás abrir la Máquina de Mazos de la Medalla Agua en el laboratorio del Dr. Mayo y atiborrarte a cartas de este tipo.

Después de conseguir la Medalla Fuego, regresa al **Club Hoja** (21) para hablar con la chica (no la que está sentada en la tabla) y contesta "sí" a su pregunta si es que quieres **conseguir a Vileplume.** No olvides tampoco **revisar el correo para conseguir dos sobres nuevos.**

Club Ciencia

Cartas Pokémon

- Nidoking nivel 28.
- 2 Zubat nivel 10.
- 1 Golbat nivel 29.
- 2 Grimer nivel 17.
- 1 Muk nivel 34.
- 2 Koffing nivel 13.
- 1 Weezing nivel 27.
- 2 Meowth nivel 15.
- 1 Persian nivel 25.

Cartas Entrenador

- 2 Profesor Oak.
- Bill.
- 26 Energía Varios.
- 4 Poción.
- 3 Poder Plus.

Aquí, los señores científicos, además de pasárselo pipa experimentando con Pokémon como Mewtwo o Psyduck, se atreven a retarnos con su invencible mazo compuesto por Pokémon psíquicos, luchadores fortachotes y, aunque les va a doler, **nuestros Pokémon tipo bicho** acabarán con ellos en menos de lo que canta un Jigglypuff.

A por la carta Jigglypuff

• 1er COMBATE
•Premios: 6.
•Sobres: Carta Jigglypuff Nv.12.

Después de conseguir la segunda medalla, Ronaldo te estará esperando para practicar un poco contigo. Antes de enfrentarte a él,



asegúrate de **guardar la partida,** porque no puedes perder la oportunidad de conseguir la carta Jigglypuff. Algunos de sus Pokémon son **Lapras, Cubone, Growlithe, Seel o Squirtle;** por lo tanto, tendrás que llevar **PKMN eléctricos** sobre todo (son los mejores para la ocasión) **y alguno psíquico** por si acaso.

• 2º COMBATE
•Premios: 6.
•Sobres: Carta Super Energética.

Ronaldo volverá a aparecer después de obtener la **quinta medalla,** y vendrá mejor preparado que antes. Te atacará con Electabuzz, Mr. Mime, Kangaskhan, Hitmonchan o Hitmonlee, Jynx, con un nivel superior a 30. Sugerimos **Pokémon de lucha, psíquicos y voladores de un nivel más alto.** No olvides realizar diversas estrategias antes de soltar tortas a diestro y siniestro, como dormir, paralizar y esas cosas.



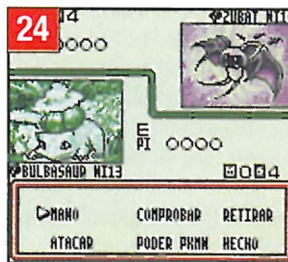












ERIC (22) **Premios: 4 Sobres: 2 Evolución.** Está preparado con **Pokémon venenosos** que podrán hacernos mucho daño, a menos que ataquemos con nuestros **Pokémon psíquicos** y tengamos provisiones para recuperarnos –cuantas más, mejor–. Por lo demás, **es el más fácil** de todos los científicos locos que hay aquí.

DAVID (23) **Premios: 4 Sobres: 2 Misterio.** David es un fan de los Nidoran Nv.13 y sus respectivas evoluciones. Pero como no sólo de Nidoran vive el entrenador, también atacará con **Pokémon planta,** cuyos ataques podremos contrarrestar rápidamente **con ataques de fuego, lucha y psíquicos.** No olvides llevar numerosas cartas de entrenador.

JORGE (24) **Premios: 4 Sobres: 2 Laboratorio.** Protector de Rick, te atacará únicamente con **Pokémon voladores,** que durarán más bien poco gracias a nuestros **ataques eléctricos y psíquicos.** El único motivo de preocupación lo encontrarás con **Golbat** –el chupasangre– que se estará recuperando constantemente a nuestra costa, el muy cobarde.

RICK (25) **Premios: 6 Sobres: 2 Laboratorio.** Su mazo está compuesto por **Pokémon psíquicos** e ilimitadas ganas de bronca. Algunos de los Pokémon con los que juega son Grimer Nv.17, Koffing Nv.13, Muk, y puede que te sorprenda con el mismísimo Mewtwo (claro, como lo han creado ellos y lo clonan cuando quieren...); por lo tanto tendrás que jugar con **Pokémon psíquicos** para vencer a sus monstruitos venenosos. Si te llegase a salir **Mewtwo,** evoluciona a uno de su misma categoría para acabar con él, no sin muchas dificultades.

Club Psíquico

Las cartas recomendadas son:

Cartas Pokémon

- Hitmonchan nivel 33.
- Machamp nivel 67.
- 3 Alakazam nivel 42.
- 2 Mr. Mime nivel 28.
- 2 Tauros nivel 32.
- 4 Eevee nivel 12.
- 4 Jolteon nivel 24.
- 2 Vileplume nivel 35.
- 2 Nidoking nivel 48.

Cartas Entrenador

- 10 Energía psíquico.
- 6 Poción.
- 2 Buscar Energía.
- 2 Poké Ball.
- 5 Otras.

Lo primero que debes hacer es hablar con este señor, que desea darles una tunda a los entrenadores de este club para ser recompensado con la carta **Mewtwo Nv.60** (siempre que consigas la medalla oportuna).

ROBERTO (26) **Premios: 4 Sobres: 2 Evolución.** Roberto usa sobre todo **Pokémon fantasmas y psíquicos.** Asegúrate de tener algunos Pokémon psíquicos en tu mazo para contrarrestarle, y con Snorlax y Kangaskhan le harás el mayor daño posible.

ESTELA (27) **Premios: 4 Sobres: 2 Laboratorio.** Tiene en su poder Pokémon psíquicos (sin ir más lejos, cuenta con Mew por partida doble) y PKMN normales –pero más resistentes de lo habitual–. Debes tener un **mazo preparado con PKMN psíquicos, bicho, y algunos normales,** todos con sus respectivas evoluciones, y que sean los más rápidos de su género. Asegúrate de llevar cartas de energía para alimentarles bien.

DANIEL (28) **Premios: 4 Sobres: 2 Evolución.** A Daniel le gusta dormir a los Pokémon de los rivales en el momento más oportuno, y rematar cuando tiene la ocasión. Vas a tener que usar **PKMN psíquicos para atacar,** y tener algunas cartas de **Cura Total** y otras que permitan recuperar energía. El procedimiento es simple: él ataca; si nos duerme, utilizamos Cura Total para despertar al Pokémon, y aprovechamos para atacar sin piedad.

MARCIAL (29) **Premios: 6 Sobres: 2 Laboratorio.** Aquí el amigo es un "poco" más difícil que los otros maestros a los que nos hemos enfrentado. Así que la estrategia que debemos seguir es algo más complicada de lo habitual. Por ejemplo, para empezar asegúrate de tener por lo menos los siguientes Pokémon en el mazo: **Lapras, Gyarados, Articuno, Blastoise y Pokémon psíquicos;** lógicamente, las cartas de energía son vitales, al igual que las cartas de entrenador, que debes incluir todas las que puedas en el mazo. Antes de comenzar el combate, ve olvidándote de repartir castañas a mansalva, y prepárate para exprimir la materia gris hasta dar con la estrategia más adecuada (ya sabes, no hay ninguna definitiva). Marcial atacará con los siguientes Pokémon: Mr.Mime Nv.28 y su barrera defensiva; Alakazam Nv.42, al que debemos paralizar y burbujear con nuestro Gyarados; y Chansey Nv.55, que podrá ser derrotado con el ataque confuso de Lapras. Si alguno de los Pokémon que hemos mencionado **cae en combate, usa los psíquicos de comodín** o algún otro; intenta no usar los más poderosos cuando al Pokémon enemigo le quede poco.







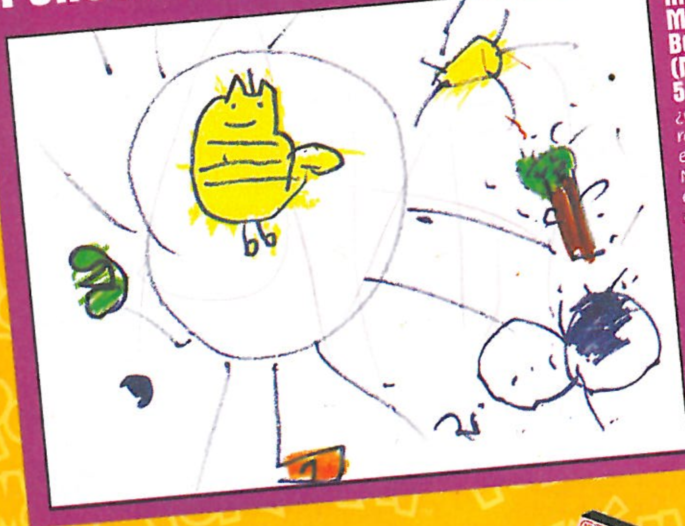




ZONA POKÉMON™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella

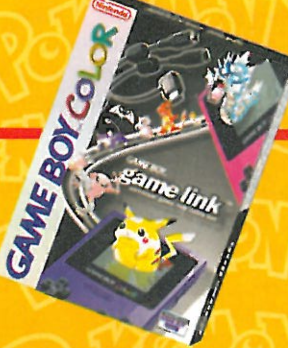


Nicolás Milans-del Bosch (Madrid). 5 años

¿Que qué representa el dibujo de Nicolás? Pues está clarísimo: en un universo paralelo, un Pikachu en cinco dimensiones ejecuta subrepticiamente su Onda Trueno contra todo tipo de extraños seres, entre ellos un cable Link.



¡Participa y Gana!



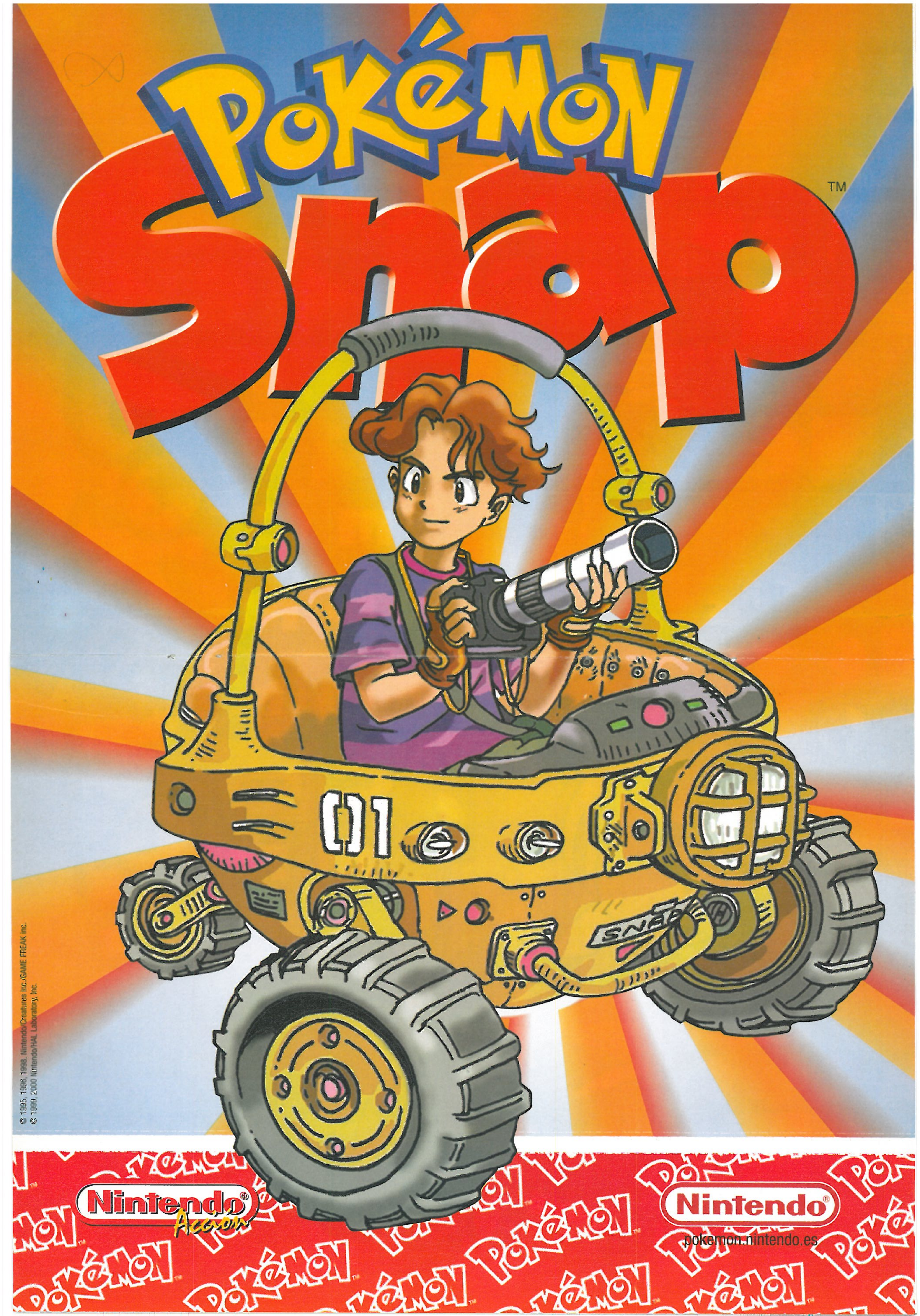
Este mes regalaremos nada menos que 5 cables Game Link entre los dibujos y cartas que publiquemos.

Nintendo

Busca las diferencias



Agudiza la vista y encuentra las 6 diferencias que hay entre estos dos Omastar.



Pokémon
Snap™
01
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
© 1995, 1996, 1998, Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
© 1999, 2000 Nintendo/HAL Laboratory, Inc.


Nintendo Acción
POKéMON
PUZZLE LEAGUE ™
NINTENDO 64
Nintendo
pokemon.nintendo.es
© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2001 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

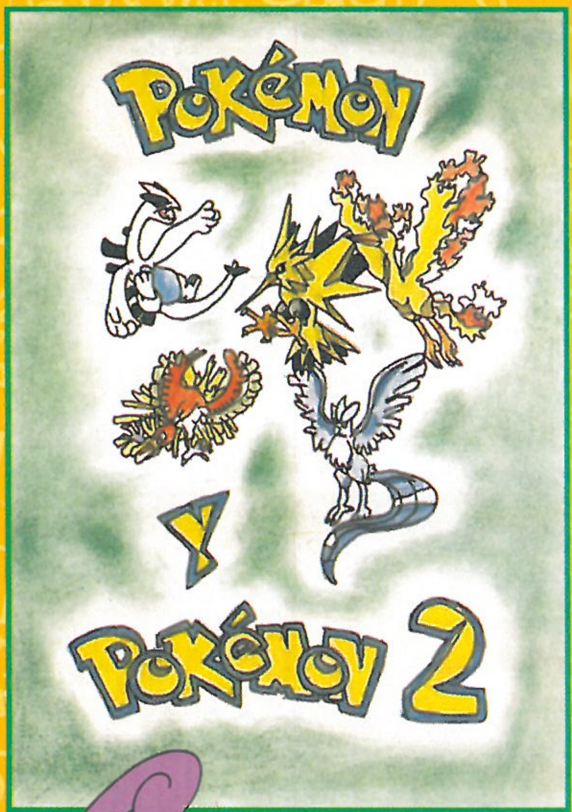
Poder psíquico

Activa tu cerebro y evita toda interferencia en el canal visual. ¿Ya te has quitado las legañas, dormilón? Entonces, intenta reconocer a este Pokémon. Es difícil hacerse con él en Rojo/Azul/Amarillo, pero con dinero, todo se consigue.





José M. Benet (Girona)



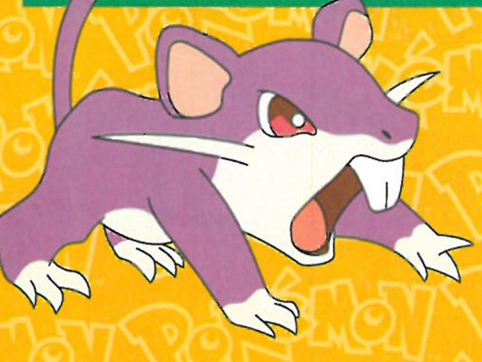
José A. Alza (Tarragona)



Javier Bravo (León)



Macarena Patón (Sevilla)



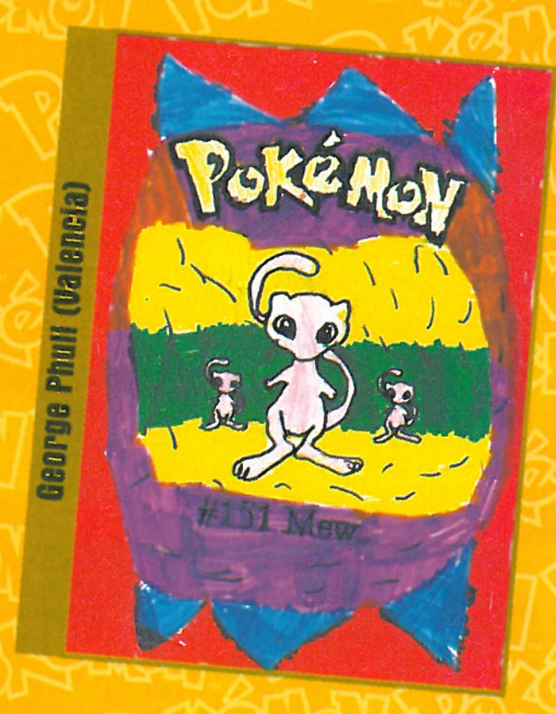


Pokéartista

Heiko Kühne Andreu (Huelva)

¿Montas un circo y te crecen los enanos?, ¿lavas el coche y llueve?, ¿compras una N64 con Pokémon Stadium y juegan los Pokémon en vez de tú? Pues no montes circos, no tengas coche y no te vayas de casa sin tu N64. Si te olvidas, ya ves, te ocupan la consola, se ponen tus camisetas, pintan las puertas... Un asco.

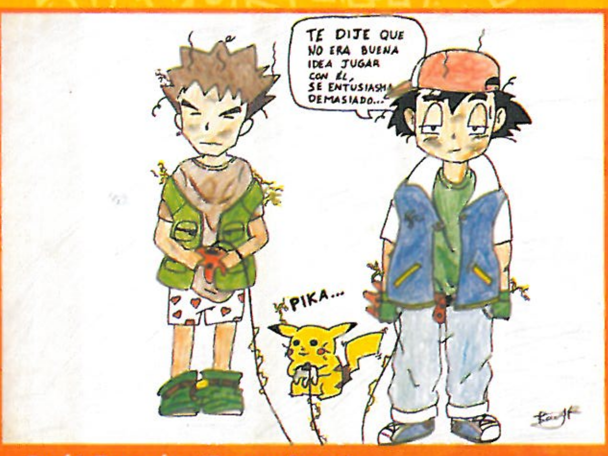




George Phull (Valencia)



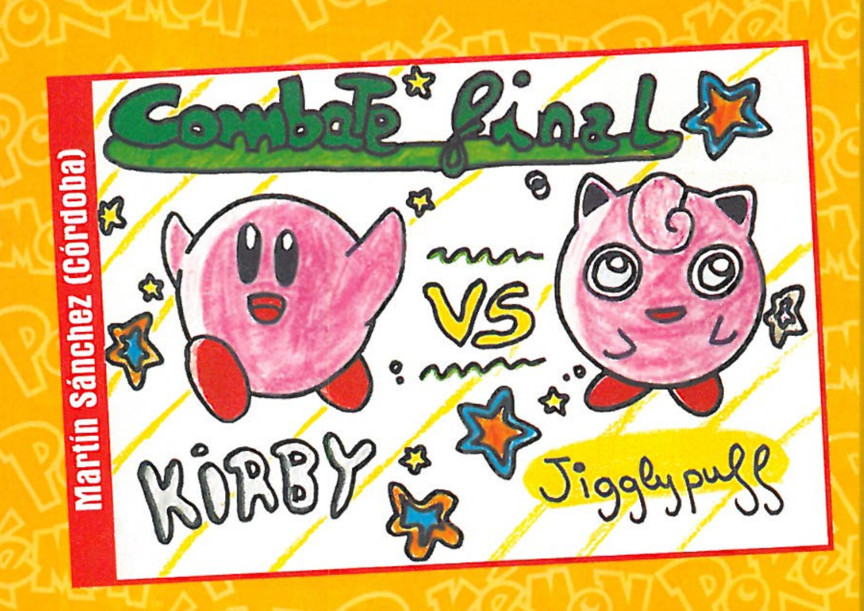
Clara Bertó García (Valencia)



Raúl Ferrás (Barcelona)

Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador





Martín Sánchez (Córdoba)

Poképasatiempo

Pikachu se nos ha despistado y no podemos localizarlo en esta imagen. ¿Lo ves?



GANADORES

(Superconcurso nº6)

CD's CON LA BANDA SONORA DE LA PELÍCULA

José Magín Cartagena Osa ..... Alicante
Marc Correa Haro .... Barcelona
Amaia Belastegui .... Guipúzcoa
Adrián Piñán Díaz .... Pontevedra
Juan Fco. Moral Bugarín .... Sevilla

JUEGO DE CARTAS POKéMON

Pascual Martínez LaOsa .... Albacete
Daniel Deportos Moreno ...... Barcelona
Daniel García Teba .... Cádiz
José A. Guerrero Millara .... Cádiz
Jorge Jiménez de la Morena . Ciudad Real
Olaia Parrón Leoz .... Guipúzcoa
Adrián Miguel Obrero .... Madrid
Joan Fibla Sánchez .... Tarragona
Sandra Arroyo Blanco .... Toledo
Kike Cifre Martínez .... Valencia

JUEGO POKéMON TRADING CARD (GBC)

Alvaro Carnicero García .... Burgos
Juan Frutos Durán .... Madrid
Luís M. Fuentes Molina .... Murcia
Zuriñe Aboitiz García .... Vizcaya
Ibón Noya Egurrola .... Vizcaya

MOCHILA POKéMON

Rubén Maldonado Risquez .... Barcelona
Rafael García Romero .... Granada
Roberto Molina Díaz .... Granada
Javier Fernández Pacio .... Lugo
Miguel A. Rego Robles .... Madrid

PACKS CON 4 VIDEOS POKéMON

María Torres Rosa .... Cuenca
Pedro Pitera Madrid .... Murcia
Pedro Román Simón .... Sevilla
Rafael Gordo Martín .... Toledo
Vanesa Berdejo Morales ...... Zaragoza

POKéBALL BLASTER

Marc Aby Giménez .... Barcelona
Aitor Pérez Aguirrezabala .... Burgos
Aitor Pérez Chouza .... Guipúzcoa
Carolina Vázquez Cervantes ..... Madrid
Rubén Donate Borque .... Valencia

POKéROM

Andrés Fernández Gutiérrez .... Asturias
Sergio Ruíz Jiménez .... Guadalajara
Julio A. Cerrada Pizarro .... Madrid
Miguel A. Guerrero Luque .... Madrid
Adrián Cia Lasarte .... Navarra

ZONA POKéMON™



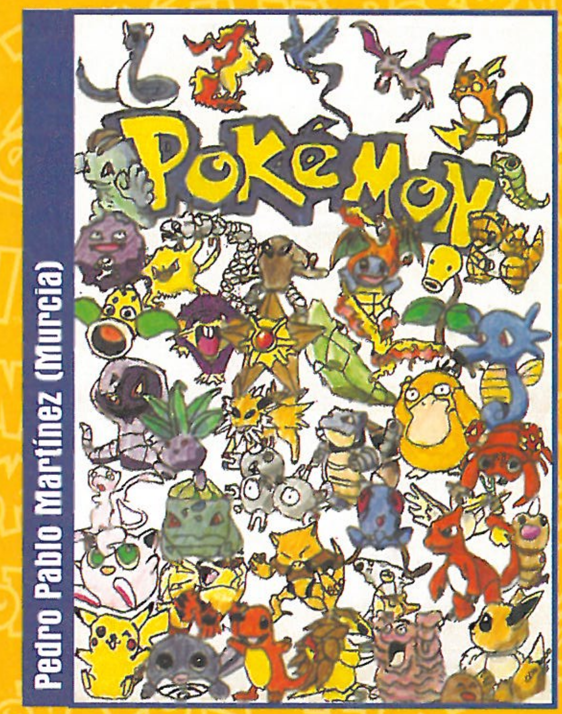
Josu González (Vizcaya)

¿Quién es quién?

El de arriba es... esto, acércate un poco más... no, no claves la pupila en el papel... ah, ya lo tengo, es... Y el de abajo... tiene cara de... sí, me suena bastante, pero... ah, ya sé quién es...



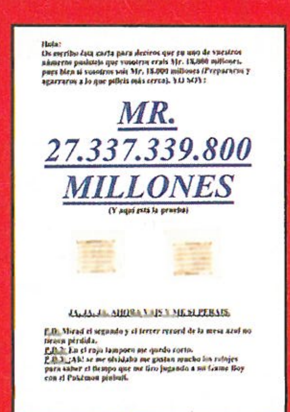




Pedro Pablo Martínez (Murcia)

¡Loado sea el nuevo Mister!

¿Recordáis a Mr. 18.000 millones? Pues ya podéis olvidarlo. El nuevo pedazo de récord que nos ha mandado **José María Montoro**, para la mesa azul, lo deja por los suelos. Claro que, como no somos de piedra y también nos picamos, te informamos de la existencia de Mr. 39 mil millones... en la roja.



Hola:
Os escribo esta carta para deciros que en uno de vuestros números pusisteis que vosotros erais Mr. 18.000 millones, pues bien si vosotros sois Mr. 18.000 millones (Preparaos y agarraos a lo que pilléis más cerca). YO SOY:

MR. 27.337.339.800 MILLONES

(Y aquí está la prueba)

JA, JA, JA, AHORA VAIS Y ME SUPERÁIS.

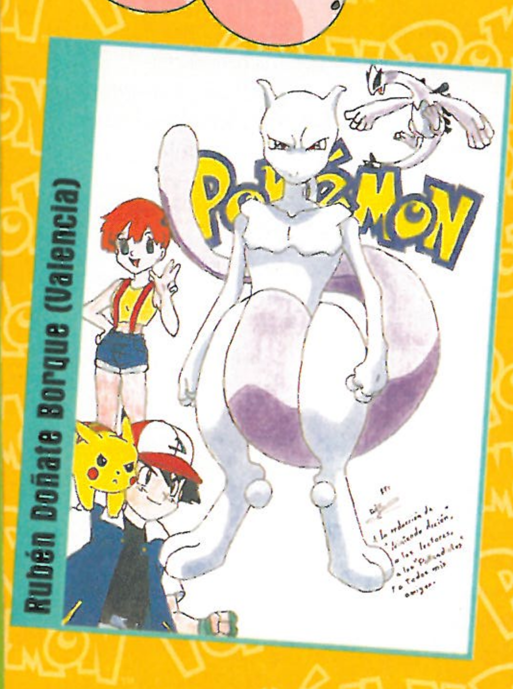
P.D. Mirad el segundo y el tercer record de la mesa azul no tienen pérdida.
P.D.2: En el rojo tampoco me quedo corto.
P.D.3: ¡Ah! se me olvidaba me gustan mucho los relojes para saber el tiempo que me tiro jugando a mi Game Boy con el Pokémon pinball.



Raúl García (Tarragona)

¿Y mi Togepi?, ¿eh?





Rubén Doñate Borque (Valencia)

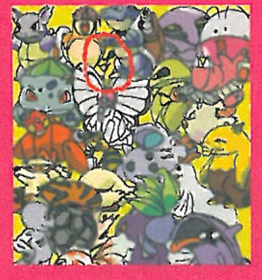


Raúl Ruiz Cavas (Álava)

Participa

Estamos abiertos al público. Envíanos sugerencias,cosas originales sobre el mundo Pokémon, ideas, curiosidades, secretos. Participa, que hay premio...

Soluciones pasatiempos





Este dibujo que publicamos el mes pasado, en el número 7, corresponde a Mercedes García, de Salamanca.



Diferencias Omastar

Línea central concha, púa, líneas boca, tentáculo, ojo, sombra cara izquierda.

Quién es Quién

1.Gyarados. 2. Jolteon.

Siluetas

1. magikarp 2. Electabuzz.

Poder Psíquico

El Pokémon oculto es Porygon.

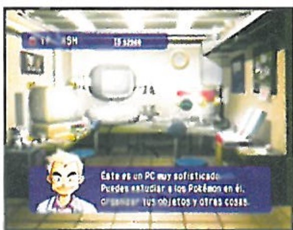
El Profesor Oak te responde

Vamos al Estadio

1. Cuando terminé la Super Copa Master Ball en Pokémon Stadium,fui al laboratorio del Profesor Oak para mirar el Pokédex y resulta que Mew no estaba registrado como visto, y ni siquiera aparecía su foto. ¿Cómo es posible esto? Cuando juegas con la Game Boy y encuentras un Pokémon, aunque no lo atrapes, se queda su foto.
2. Los Pokémon de los enemigos de Pokémon Stadium son todos de diferentes colores. ¿Cómo puedo cambiar de nombre a mis Pokémon tanto intercambiados como de alquiler?

Juanjo Cánaves Miralles (Palma de Mallorca)

1. El Pokédex del Stadium es tan solo una reproducción del que tienes en la Game Boy y has pasado por el Transfer Pak. Sólo te registra los Pokémon que hayas visto en la portátil. Esto responde a tu primera pregunta.
2. A los de alquiler, olvídalo. A los que son tuyos tienes que llevarlos al **Evaluador de nombres** que hay en Pueblo Lavanda.





Super Meowth

Tengo un Meowth en nivel 254 y cuando voy al centro Pokémon y miro en el PC Hall Fama, me salen muchos Missingno. Miro el 15 de la caja, me sale una musiquita como cuando voy a cambiar de Pokémon y después cuando salgo del PC la enfermera no está. ¿Por qué?

Jonathan López Mediavilla (Cantabria)

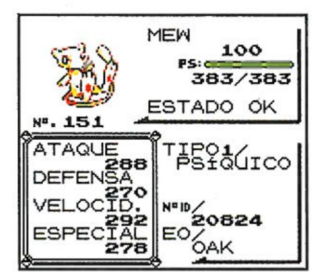
El **nivel máximo** de un Pokémon dentro de las reglas es **100.** Si veis algún Pokémon de nivel superior está conseguido por un fallo del juego similar al de Missingno. Eso que me cuentas lo demuestra. Eso sí, si puedes conserva tu Meowth, has tenido mucha suerte.

Mewtwo vs. Mew

La gente dice que Mew es el mejor Pokémon que existe y yo no estoy de acuerdo. En la primera película se afirma que Mewtwo es más poderoso, porque al ser clonado le hacen mejorar respecto a Mew. ¿Usted qué opina Profesor?

Ricardo Sanz Herrero (Madrid)

Bien, creo que, aunque pueda sorprenderos, **Mew no es tan poderoso como Mewtwo.** Es



el que más se le acerca, desde luego. Sus estadísticas son casi tan buenas como las de Mewtwo y defensivamente es mejor, pero **un Mewtwo bien entrenado puede ser más efectivo** específicamente contra un tipo lucha. Mew puede aprender cualquier ataque del juego, por lo que puedes tener un Pokémon completísimo con la **transformación de Ditto,** psíquico que aprende en el nivel 40, además de aplicarle **surf y trueno,** por ejemplo. Con esto quiero decir que abarcarás ataques que hagan daño a Pokémon muy variados, pero eso puede ser un arma de doble filo, pues concentra menos sus habilidades.
En mi opinión, que **Mewtwo tenga recuperación es clave y le hace temible.**

Un amigo es un tesoro

¿Qué hay que hacer para que Misty y Brock te sigan en el juego?

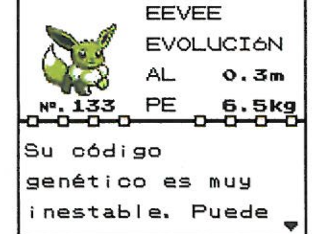
Marcos González Gil (Madrid)

No se puede hacer que los colegas de Ash te sigan. Existían rumores de un truco para que te ayudasen en tu enfrentamiento contra el Alto Mando, pero **son falsos.** Misty y Brock son sólo jefes de sus respectivos gimnasios y no se te unirán en ningún momento.

Aves y Eevee

1. Tengo la Edición Azul de Pokémon. ¿Con qué Pokémon puedo debilitar a Zapdos, Moltres y Articuno?
2. ¿En qué Pokémon me aconsejáis que evolucione a Eevee?
Jore Almenar Cué (Leganés)

1. Usa Pokémon efectivos contra los respectivos tipos de las Aves Legendarias y ten a mano a alguno que **pueda dormirles, anularles o paralizarles** para después inflarte a lanzarles Ultraballs. Ojo: no las debilites mucho, y hazte con ellas.



2. Mira cuál es el tipo de Pokémon que más te conviene para redondear un equipo que pueda enfrentarse a cualquier cosa. Esa es la clave. También te digo que **ninguna evolución de Eevee es mala.**

Futuro y presente

1. Quiero saber si las Ediciones Oro y Plata valen para Game Boy Pocket.
2. ¿Se puede cambiar por ejemplo un Lugia a la Edición Azul desde la Oro o Plata?
3. ¿Dónde se encuentran las Proteínas en la Azul?
Marcos López García (León)

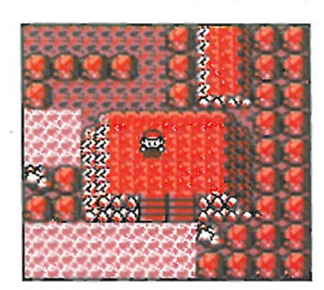
1. Funcionarán en cualquier Game Boy (color y B/N).
2. No. Se pueden pasar Pokémon de las ediciones Azul/Roja/Amarilla a las nuevas, no al revés. En el único caso en que puedes pasar un Pokémon de Oro/Plata a las versiones



Azul/Rojo/Amarillo es **si el Pokémon es uno de los 151 primeros y no tiene ningún nuevo ataque.**
3. Las proteínas están en muchas partes del juego. Puedes conseguir todas las que quieras en la **quinta planta** de la mega tienda de **Ciudad Azulona, por 9.800.** Como ya sabrás, al usarlas aumentas los puntos de ataque del Pokémon que quieras.

Dudillas

1. Necesito saber si al cancelar una evolución en Pokémon Amarillo, podrá volver a evolucionar.
2. ¿Dónde puedo conseguir a Lickitung en mi juego?
Luis Manuel Martín Perezagua (Toledo)



1. Volverá a intentar evolucionar cuando subas más niveles. **No se cancelan para siempre.**

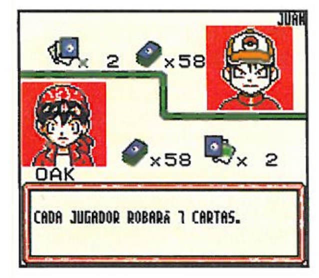


2. Lickitung es un Pokémon difícil. Hay alguno en la **Mazmorra Rara** (sí, donde está Mewtwo).

Deseoso de competir

1. ¿Me puede decir dónde y cuándo va a celebrarse "Mundo Pokémon 2001"?
2. ¿Pokémon Trading Card es igual que el juego de cartas de Wizard?
3. ¿Para hacer el truco de Missingno, cuánto tiempo (más o menos) hay que estar surfeando en la orilla de Islas Canela/Espuma?
4. En Pokémon Stadium, se pueden pasar Pokémon del cartucho Azul/Rojo/Amarillo al de Nintendo 64, pero de éste a los cartuchos de Game Boy, ¿también se puede?
Unai Manjarrés Salinas (Bilbao)

1. Todavía no hay nada oficial, pero yo apostaría por que Nintendo España hará un nuevo torneo este año.
2. ¡Sí! Crea tu mazo y dales duro. Si quieres saber más cosas del juego, mi colega el Dr. Mayo lleva ya un par de números de Revista Pokémon poniendo a vuestra



disposición sus grandes conocimientos en una guía.
3. Date por vencido si estás un ratillo y no aparece.
4. Si te refieres a pasar a tu cartucho los de alquiler, no. Hay como premios algunos Pokémon que sí puedes transferir a tu Game Boy cuando te pasas los distintos modos.

Ojalá...

¿Se pueden intercambiar objetos por Cable Link, como los Pokémon?
Alfonso López Escobar Rituerto (Segovia)

No señor, sólo Pokémon, aunque bien visto sería un chollo. ¡Quiero dos bicis!

Gente y Frigoríficos

1. ¿A que se refiere el chico que te cambia un Raichu por un Electrode en el Laboratorio Canela, cuando dice que tu Raichu ha evolucionado?
2. ¿Qué Pokémon te da tu madre cuando le das las pepitas del juego?
3. ¿Qué Pokémon pueden evolucionar al alcanzar el nivel 100?
4. ¿Cómo se consigue la Piedra Hielo?
Adrián Gómez García (Valladolid)

1. Es un entrenador retirado, más viejo que yo, y a veces dice cosas raras. **Raichu es la máxima evolución de Pikachu,** que no os engañe. Sin embargo, en Amarillo sólo te dice que tu Golduck es magnífico.
2. Ninguno. Ella no cría Pokémon, que yo sepa.
3. La evolución más tardía que

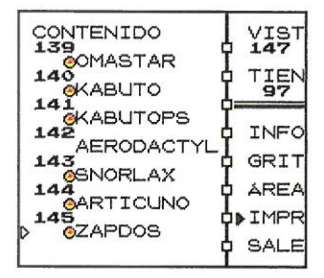
conozco es la de **Dratini**, que hasta el **nivel 55** no evoluciona en Dragonite.

4. En los juegos que hay ahora no existe... Tal vez si metes en la nevera una piedra agua...(¿?)

Usar y Tirar

1. ¿Hay algún modo de recuperar las MT que ya he usado?
2. ¿Se puede imprimir la Pokédex con la Edición Azul? ¿Cómo?
Sergi Capó del Redo (Ibiza)

1. **No, así que úsalas bien.** Hay algunas que aparecen más de una vez, que puedes comprar... o también te queda dejar tu Pokémon a un amigo y que él te regale una MT que te hace falta aplicándosela y devolviéndotelo...



2. No. Es una **función exclusiva de la Edición Amarilla.**

Bulba!

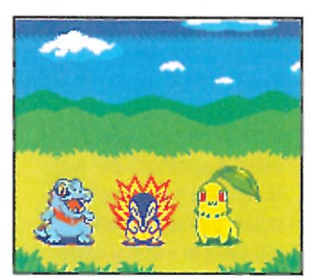
En la Edición Pikachu Amarilla, la muchacha del Bulbasaur no me lo quiere dar... ¿Qué puedo hacer?
Samuel Quintás Pérez (A Coruña)

Sólo te dará a Bulbasaur **si Pikachu está contento.** Haz que gane batallas, no le cambies o dejes en la caja Pokémon. Mímale, necesita cariño y atención.

Y rosa, blanca, pistacho...

1. Me han dicho que van a salir las Ediciones Morada, Verde y Bronce. ¿Es cierto?
2. En las ediciones Plata/Oro, ¿qué Pokémon inicial sale aparte de Chikorita y Waninoko?
3. Togepi... ¿Evoluciona en Chansey?
4. Por último, ¿cómo se conseguirá a Pichu?
Enara Barón (Vizcaya)

1. No lo es. Las versiones que van a salir en Game Boy son **Oro, Plata, Puzzle Challenge y Crystal** (ésta aún no confirmada para España). Ninguna más de momento.
2. El mes pasado pusimos las fichas de los nuevos Pokémon de inicio. Se trata de **Chikorita, Cyndaquil y Totodile.**

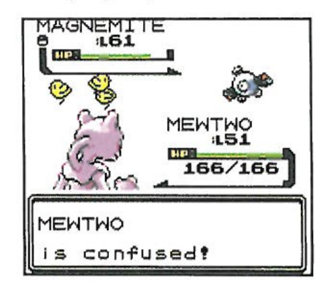


3. Togepi no evoluciona en Chansey, su evolución es el **nº 176, Togetic,** uno de los Pokémon nuevos.
4. ¡Buf!... Eso aun no lo sé... Tendré que preguntárselo a Elm... Ya os contaré en abril.

Verde que te quiero verde

1. ¿La Edición Verde saldrá para Game Boy en español? ¿Y en ese caso, cuándo estará lista?
2. ¿Existen 250 ó 251 Pokémon?
Manuel Folgoso Puado (Murcia)

1. Ya os he dicho que la **Edición Verde es la Azul en Japón,** simplemente. Incluso



es peor que la que tenemos aquí en algunos aspectos (gráficos y música), así que no la echéis de menos.

2. Hay **100 nuevos Pokémon en Oro/Plata.** 251 en total, contando a **Celebi el misterioso.**

Mew... Missingno...

1. He leído en anteriores números que aún queda un tiempo para el lanzamiento de Oro y Plata en España, pero yo he visto en una tienda el Pokémon Silver, aunque en la caja lo de "Hazte con todos" y "Edición Plateada" venía en inglés. ¿Cómo es posible que ya lo tengan disponible?
2. ¿Cuál es el truco (o el rumor) que a más entrenadores les haya funcionado para cazar a Mew?
3. ¿Cuál es el Pokémon más fuerte, contando los nuevos?
4. Hace un par de números aconsejaste a un chico (Daniel Alarcón) que no cambiase de nombre a Missingno. ¿Porqué?
Carlos Sánchez Muñoz (Ciudad Real)

1. Es de importación. En esa tienda han traído el cartucho directamente de Estados Unidos, donde ya está disponible. Pero ni se te



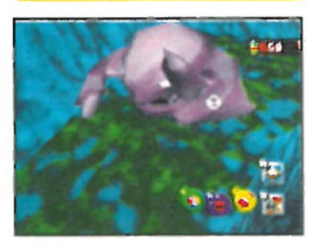
ocurra comprártelo: te gustará más **jugar con los textos en castellano.** Además, ya no queda casi nada, total, el 6 de abril está ahí mismo.

2. El único truco que algunos entrenadores han dicho que les funciona es el que todos conocéis del **camión que hay en el puerto de S.S. Anne.** Si lo probáis y no os funciona, es mejor que lo olvidéis. Busca a alguien que lo tenga y te lo quiera cambiar, ése es el método más seguro.
3. No hay un Pokémon que pueda ser considerado "el más fuerte"... **Los más completos son Mew y Celebi,** pero es probable que haya otros Pokémon físicamente más fuertes... no sé, cada cual tiene sus preferencias...
4. En el caso (casi imposible) de que tengas a Missingno en tu equipo, lo más recomendable es no hacer operaciones extrañas con él (cambiarle el nombre, meterlo en una caja, pasarlo a otro entrenador...). No hay que olvidar que **es un fallo del juego,** no un Pokémon más de la lista, y muchos han perdido todos los datos



de su juego por manipularle. En fin, que al final es un rollazo tenerlo...

¡De nada, hombre!



Tengo problemas en Pokémon Snap. Sólo me falta un Pokémon por fotografiar y es Muk. Agradeceré eternamente su ayuda.

Ibón Belandia Juaristi (Vizcaya)

En la **cueva (Nivel 5)** hay **dos Grimers.** Hazles fotos y aparecerá un tercero al lado de tres Bulbasaurs. Lánzale Pester Balls y evolucionará en Muk, la belleza maloliente del mundo Pokémon. Disfruta de su foto.

Preocupado por los nuevos Pokémon

1. **¿Cómo puedo evolucionar a Slowbro en Slowking?**
2. **¿Porygon evoluciona en Porygon 2?**
3. **¿Sacarán una Guía para Pokémon Oro y Plata?**

Diego Cortecero Garzón (Madrid)

1. Slowking es una nueva evolución que aparece en Oro/Plata. En las actuales no.
2. Porygon 2 es un Porygon mejorado que también aparece en las nuevas versiones.
3. Cuenta con ello. Mis amigos de Nintendo acción no os han fallado ninguna vez y seguro que ya estarán trabajando en una guía del juego. Permaneced atentos a estas páginas.

Ataques raros en Stadium

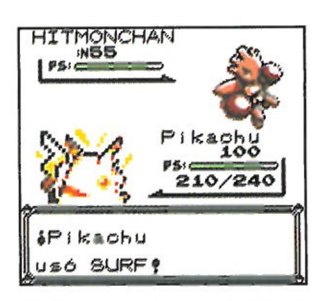
1. **¿Se sabe algo sobre juegos Pokémon para Gamecube?**
2. **Si alquilas un Charizard en Pokémon Stadium puede usar volar, sin embargo mi Charizard no lo puede aprender. ¿Por qué?**
3. **El truco para enseñar surf a Pikachu, ¿funciona con otros Pokémon?**
4. **¿Habrá una opción para crear tu propio torneo en Pokémon Stadium 2?**
5. **¿Porqué hay un camión aparcado cerca del S.S. Anne?**

Jesús Gordo Martín (Madrid)

1. Hemos visto un video de demostración muy cortito de un título llamado, provisionalmente, **"Meowth's Party"**. No hay nada confirmado, pero yo tengo claro que vamos a disfrutar de más de un juego Pokémon para Gamecube e incluso para Game Boy Advance... ¡y hasta conectados entre sí!



2. No sólo Charizard tiene ataques imposibles. La mayoría de Pokémon alquilados o de otros entrenadores los lucen como si nada. **¿Dónde se ha visto un Meowth con el ataque rayo?** Esto está hecho simplemente para que el Stadium pueda ofrecer nuevos retos a los entrenadores.
3. No. Sólo está diseñado para nuestro Pikachu.



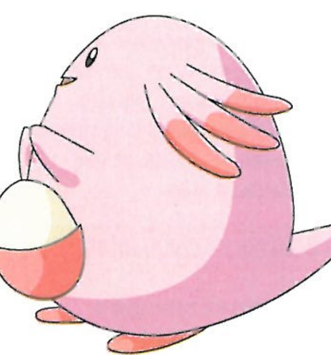
4. Es muy pronto para hablar de eso. En próximos números de la revista os enseñaremos más cosas del esperado cartucho.
5. Muchos entrenadores dicen haber visto a Mew en ese camión.

Oak despedaza rumores

1. **¿Es verdad que después de tener 150 Pokémon, vas a casa de Bill y te deja pasar a un jardín secreto donde puedes encontrar a Togepi, Marril, etc...? ¿Me puedes decir el truco?**
2. **Dicen que si dejas a Chansey en la guardería hasta el nivel 100, muere o se pudre y deja un huevo con Togepi, ¿es eso cierto?**
3. **¿Me podríais decir trucos para ir a "Ciudad Rayada" y otros lugares secretos como "Isla Mew"?**

Alberto Cervera Gabaldón (Valencia)

1. **No es verdad.** No existe el jardín de Bill; se habla de que se puede llegar de varias formas hasta allí, pero ninguna es verdad. O sea que no hay truco.
2. No hay más Pokémon escondidos en el juego. Sólo Mew y Missingno.
3. Creo que en ambos casos se trata de otros nombres que la gente ha puesto a las **Islas Fallo** de las que ya os he hablado.



Intercambio imposible

Un compañero de clase me dijo que se podían pasar los Pokémon del Pinball a tus Ediciones del juego, ¿es cierto, o me ha tomado el...?

Olalla Conde Seoane (Orense)

Me temo que no se puede. Tendrás que conformarte con el modo clásico de intercambio entre los primeros cartuchos, que no es poco.



Una de ataques

1. **¿Dónde se encuentra la MT 41 amortiguador?**
2. **¿Qué ataque tipo veneno me recomendáis para enseñárselo a mi Nidoking?**

Eduardo Gutiérrez Yubero (Madrid)

1. Está en **Ciudad Azulona.** Hay una anciana que vive separada de los demás por un foso de agua. Usa surf, cruza a su lado y cuando hables con ella, te la dará.



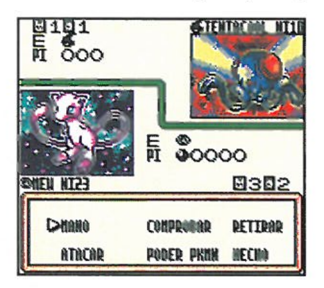
Tu Chansey estará muy contento con esta técnica.

2. **Tóxico** es el único que podría servirte. Te aconsejo que uses los movimientos naturales de esta especie antes que enseñarle.

Cartas o Pinball

¿Que juego me recomiendas, Pokémon Pinball o Pokémon Trading Card Game?

Fernando de la Hucha Arce (Pamplona)



Yo personalmente me quedo con Trading Card, que hay que **pensar más.** Te lo recomiendo sobre todo si te gusta el juego de cartas. **Si lo que quieres es más acción, el Pinball** es una magnífica elección. Es adictivo, trepidante y reúne todos los ingredientes Pokémon.



Retocando su Pokédex

1. **¿Me podrías decir cómo conseguir a Alakazam, Machamp, Golem y Gengar?**
2. **¿Hay alguna forma de conseguir a Omanyte y Kabuto en el mismo juego sin tener que intercambiarlos?**
3. **¿Y a Hitmonlee y Hitmonchan?**
4. **Me gustaría conseguir a Missingno, ¿me puedes ayudar?**

Ricardo Almazán Anula (Jaén)

1. Has nombrado a los raros Pokémon que **sólo evolucionan al ser intercambiados en el Club del Cable.** De modo que sólo tienes que coger a Kadabra, Machoke, Graveler y Haunter y pasarlos a otro cartucho para que se transformen. Merece la pena.
2. **Sí. Acabando el Gimnasio del Líder del Castillo** (Gary incluido) en el **Pokémon Stadium de N64.** Cada vez que lo logras te dan un Pokémon y entre éstos están Omanyte y Kabuto.
3. Sólo cambiándolos de una versión a otra y como en la pregunta anterior (son otros de los que puedes ganar).
4. En **Meseta Añil** la mayoría de entrenadores han decidido dar por imposible la captura de Missingno en las ediciones españolas. Aun así te digo lo mismo que sobre Mew. Cualquier maestro Pokémon debe intentar por lo menos los trucos, ya que nunca se sabe.

Pokémon astronautas

1. **¿Cómo se consigue a Dratini en Pokémon Amarillo?... He pescado en la Zona Safari muchas veces y no he encontrado ninguno.**
2. **¿Es cierto que si subes un Porygon al nivel 100 aprende "VUELO ESPACIAL" y puedes volar al "PLANETA MEW", "PLANETA TOGEPI" y "PLANETA LUGIA"?**
3. **¿Existe el "POKé BALL MISTERIOSO" en Pokémon Rojo/Azul/Amarillo?**

Marcos Ameijeiras (Barcelona)

1. Insiste porque tiene que estar allí.
2. **¿De dónde os sacáis esas cosas?** No, no es cierto, pero creo que es la pregunta más curiosa que me habéis enviado.



3. No. Puedes referirte a la **Master Ball,** una Poké Ball capaz de capturar a un Pokémon sin necesidad de debilitarlo, destinada a encerrar a Mewtwo, el más difícil de coger del juego.

Buenas, bonitas y variadas

1. **¿De qué color es Machoke?**
2. **¿Autodestrucción o explosión?**
3. **¿Cómo evoluciona Slowpoke a Slowking?**
4. **¿Qué cuatro ataques le enseñarías a Mewtwo, a Articuno, y a Zapdos con MTs?**
5. **Alineación perfecta sin Articuno, Moltres, Zapdos, Mew, Mewtwo, Charizard, Venusaur o Blastoise.**
6. **En la serie, ¿qué seis Pokémon lleva Gary? Conocemos a su Nidoking y a su Arcanine, pero faltan cuatro. ¿Cuáles?**
7. **¿Qué es super-efectivo contra fantasma?**
8. **Agua afecta a fuego, tierra y roca, pero hielo es débil contra fuego y roca. Eso es una contradicción, ya que la mayoría de los Pokémon de hielo incluyen el tipo agua, ¿qué opinas?**

Pablo Jesús Ortega Ruiz (Málaga)

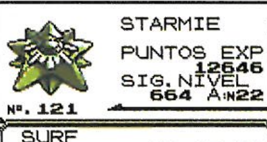
1. Tiene la piel de color **azul grisáceo.**
2. Son dos ataques normales que puedes conseguir con sus **MTs, la 36 y la 47.** Ambas son demoledoras, pero hacen debilitarse a tu Pokémon. En los torneos suelen prohibir su uso pues pueden ser desequilibrantes en una batalla igualada. No hay excesiva diferencia entre ellas.
3. Eso es de las Ediciones nuevas.
4. **Mewtwo puede hacer de cualquier MT algo destructivo.** Prueba con Ventisca (MT 14). Otro consejo es que no deseches Amnesia. Aunque no sea un ataque frontal poderoso, como puede ser psíquico, hace que suba tu especial muchísimo y puede convertir un golpe posterior en mortal. En cuanto a las Aves, a **Articuno le vendría bien Descanso (MT 44)** si está en nivel alto y **onda trueno (MT 45) o ataque aéreo (MT 43) para Zapdos...** También puedes enseñarlas vuelo (ganas un turno si vas perdiendo y es potente).
5. Se puede hacer un equipo



muy poderoso sin los Pokémon que dices. De **Starmie** ya os he hablado. Es muy rápido y tiene grandes ataques, como recuperación, que aprende en el nivel 27, o Hidro Bomba. Cualquiera de las **evoluciones de Eevee** puede ser muy completo si administras bien qué ataques del original dejar y aplicas los mejores propios de la evolución. Hay dos Pokémon de tipo normal que harán de tu equipo un hueso, **Snorlax** y su poderoso Hiper Rayo y/o **Chansey** y su inagotable PS. Por último yo tengo un cariño especial a **Exeggutor,** su combinación de golpes de tipo planta con algunos de los más poderosos psíquicos hacen que sea casi imprescindible entre los grandes maestros.

6. Mi nieto **Gary tiene prácticamente todos los Pokémon.** Su gran error es que al cambiar tanto de equipo no ha encontrado un Pokémon de base, como puede ser el de comienzo en tu caso. Cada día usa especies distintas.
7. **Psíquico** da buen resultado.
8. No. Muchos caéis en este error. Un Pokémon de tipo hielo no tiene porque incluir ataques de tipo agua. Míralo de este modo: Agua apaga a fuego pero fuego derrite a hielo, así de simple.





El reto de un entrenador

Tengo las ediciones Azul y Amarilla. Ya me he pasado un montón de veces el Alto Mando. He capturado a todos los Pokémon (151), me he recorrido el juego entero y he estado en todas partes. ¿Qué puedo hacer ahora?

Laura Dieste Pérez (Barcelona)

En principio has acabado el juego, Laura... pero si aún te sientes con ganas de ser mejor, el entrenador Jesús Gordo Martín de Toledo hizo lo siguiente: usó las cajas 64 de Pokémon Stadium para guardar todos los Pokémon mientras empezó una nueva partida, administrando bien todas sus MTs y reforzadores. **Tras 123 horas y 24 minutos** consiguió colocar sus 150 Pokémon siguiendo el orden numérico de la Pokédex (Bulbasaur, Ivysaur, Venusaur, etc...) pasándose el Alto Mando 25 veces. **Jesús os reta a que lo intentéis y que incluso superéis su récord de tiempo.** Desde luego es para felicitarle por su hazaña. A ver si tú te animas, pero que sepas que ya eres toda una entrenadora.



De cháchara con Pikachu

¿Cuándo va a salir el juego "¡Hey tu, Pikachu!" para N64?

Ignacio Barrio Fernández (Logroño)

Voy a pasar el testigo a mis colegas de Nintendo Acción.
NA: **No somos muy optimistas con este juego.** Por el momento no está incluido en el plan de lanzamientos para este año, aunque eso no significa necesariamente que no vaya a salir. Se nos ocurren algunos "contras", como el precio, que al incluir el sistema de reconocimiento de voz se pondría por las nubes, o el doblaje del juego, que también encarecería la producción. La verdad es que **nosotros no contaríamos con él.** Y más en puertas de Stadium 2.

Depende del color del cristal con que se mire

¿Qué es Pokémon Crystal?, ¿de que va?, ¿tendrá nuevos Pokémon?

Diana Aguado Manzanares (Madrid)

Es la última versión que se ha lanzado para Game Boy. Es un **Oro/Plata expandidísimo.** Las dos novedades más llamativas serán jugar a través del teléfono móvil y poder elegir una entrenadora (chica) como protagonista. Nos encantaría que llegara a España (ha arrasado en Japón), pero vamos a ver si técnicamente es viable.



Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**,
Hobby Press, Revista Pokémon, C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid.

SAV lanza nuevos volúmenes de la serie de televisión

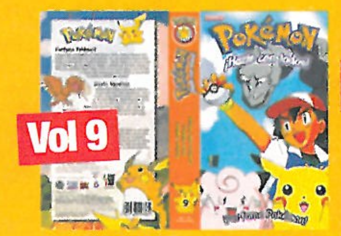
Dos de ellos están disponibles desde últimos de enero y los otros dos saldrán a finales de este mes

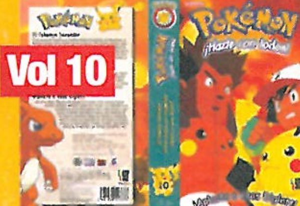
Nuevas entregas de la serie de dibujos, chicos. Cuatro, ni más ni menos, o sea **12 episodios.** SAV, que como ya sabéis distribuye estos vídeos, ha lanzado las dos primeras (que hacen los números 9 y 10 de la serie), a finales de este mes de enero. Se trata de «Perfume Pokémon» y «Aplasta a esos Diglett». **Cada cinta incluye tres capítulos, y la duración total es de 75 minutos** aproximadamente. ¿Recordáis el precio? Nada, nada, **1.995 ptas cada cinta,** para eso estamos.

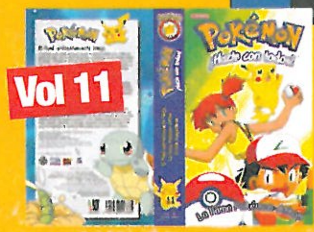


Haremos nuevos amigos

Está previsto que el **28 de febrero,** SAV ponga a la venta los **volúmenes 11 y 12.** Sus títulos: **«La Llama Pokémon-Athon» y «La Misteriosa Mansión de Ditto».** En la primera conoceremos a nuevos amigos, como Lara o Tomo, un niño capaz de hablar el idioma Kangaskhan. En la cinta nº12 descubriremos parte del inesperado pasado del Team Rocket y haremos amistad con la interesante Duplica y su Ditto. Justo aquí debajo tenéis una explicación más detallada de cada uno de los capítulos. Echadle un ojo. Por último, comentaros que **SAV prepara algo muy potente para finales de marzo.** ¿Qué será? Nos guardamos el secreto, así que permaneced muy atentos a estas páginas.







Vol 12

Perfume Pokémon

En «Perfume Pokémon», el primer episodio, Ash debe entrar en el gimnasio de Ciudad Azulona, pero necesita un perfume especial que vende una bella joven. En «La Siesta Hipnótica», nuestros héroes deberán enfrentarse a unas ondas de sueño que están azotando la ciudad y parecen responsables de la desaparición de unos niños. Y en «La Última Moda Pokémon» la cosa va de cría y corte de pelo de Pokémon.

¡Aplasta a esos Diglett!

En «El Pokémon Boxeador» se abre la competición en el potente Grand Prix P1 con un entrenador muy bien preparado. En «Saltan Chispas por Magnemite», un grupo de Grimer está causando problemas en la central eléctrica de una desolada ciudad industrial. Y en «Aplasta a esos Diglett», el reto es quitarse de en medio a los Diglett que están retrasando la construcción de una megapresa.

La llama Pokémon-Athon

En «El Poké-enfrentamiento ninja» el objetivo de Ash es ganar la medalla de Ciudad Fucsia, cuyo gimnasio es una guarida de ninjas. En «La Llama Pokémon-Athon», nuestro héroe debe ganar una carrera de Pokémon que se organiza todos los años en el rancho de los Laramie. Y en «El Niño Kangaskhan», el grupo debe apresar a los cazadores furtivos que están haciendo su agosto en la reserva de Ciudad Safari.



La Misteriosa Mansión de Ditto

En «Banda de la Bici del Puente», Ash y sus amigos tendrán que hacerse con unas bicicletas para cruzar a Ciudad Soleada. Luego, en la «Misteriosa Mansión de Ditto», durante una fuerte tormenta los héroes conocen a una entrenadora de Ditto en la Casa de Imitación. Y por fin, en «Adiós Pikachu», el encantador Pokémon eléctrico conoce a un grupo de ídems salvajes.

«Gym Heroes» y «Gym Challenge», nuevas extensiones del juego de cartas Pokémon

Devir lanzará la extensión «Team Rocket» en abril

Fans de los juegos de cartas: abrid bien los ojos porque **Devir,** la compañía que distribuye los intercambiables de Pokémon en España, tiene **tres extensiones** listas para uso y abuso del personal.

«Gym Heroes» está disponible desde este mes de **enero**. Es una colección de **132 cartas con 126 nuevos Pokémon,** y es la primera donde aparecen caracterizados los rostros de los líderes en las cartas. Está en **inglés** y consta de **cuatro barajas temáticas,** cada una de un líder: Misty, Brock, Lt Surge y Erika. Cada mazo incluye una rara carta holográfica, un libro de reglas avanzadas de 32 páginas, 12 contadores de cartón, una moneda para jugar (con la imagen de Staryu) y una lista de cartas coleccionables.

Segunda serie

Después, **en febrero,** llegará la segunda serie de Gym Leaders: la expansión «Gym Challenge». Consta de **132 cartas,** y los líderes que forman los cuatro tipos de barajas son: Blaine, Giovanni, Koga y Sabrina. Como la anterior, se vende en inglés y los sobres para completar la colección constan de **11 cartas.**



Terminamos con un anuncio importante. Para el mes de abril está prevista la expansión **«Team Rocket»,** que podremos disfrutar en **castellano.** Constará de **82 cartas** y presentará las versiones más oscuras de 30 de los Pokémon favoritos. Tendrá dos nuevos mazos: **Molestia y Devastación** y... que ya sabéis demasiado...

La liga Johto llega el 1 de abril

Los nuevos episodios, sólo en Fox Kids

La historia vuelve a empezar en Pueblo Paleta. **Ash, después de haber ganado la Liga Naranja, es vencido por Gary** en un combate en el que han enfrentado a **Pikachu y a Eevee.** Como Ash no está dispuesto a terminar su aventura Pokémon aquí, vuelve al laboratorio de Oak y allí le encuentra estudiando la GS Ball. Oak le informa del inicio de la Liga Johto, una **liga de élite.** En esta nueva aventura, Ash cuenta con un Pokédex en fase experimental, con **información sobre nuevos Pokémon** que se han descubierto recientemente. Además, ha renovado su equipo. **Chikorita y Heracross "ocupan" el lugar de Squirtle y Charmander,** y mantiene a Bulbasaur. Al empezar la nueva liga, se puede escoger entre **Chikorita, Cyndaquil o Totodile.** Heracross se une en el capítulo 116.

La Liga Johto empieza con dos objetivos inmediatos: ir a **Ciudad Malva** para encontrar a un experto en Poké Balls y apuntarse allí a la liga. Al llegar, Ash se enfrenta al primer líder de Gimnasio y gana la primera medalla.

Os reseñamos importantes cambios en el grupo protagonista: **Tracy se queda en Pueblo Paleta** para convertirse en el ayudante del profesor Oak, y **Brock vuelve a unirse al grupo.** Otro detalle interesante: ¿os acordáis de que Ash, al empezar la serie, vio a un **Pokémon legendario** por unos instantes? En esta ocasión se repite, ya que en el **capítulo 114** ve a un **Suicune** (al que antes nos habíamos referido como "Suikun"), uno de los tres perros legendarios.

Información realizada por la revista ¡Dibus!



LOS NUEVOS "PROTAS"



#194 WOOPER
- *El diseño de este extraño Pokémon de agua es de lo más sencillo y original. Con una raspa de pescado a cada lado de la cabeza, Wooper* ***vive alegremente en el agua fría,*** *esperando impaciente a su próximo oponente. Cuando alcanza cierto nivel, evoluciona en* ***#195 Quagsire.***

#195 QUAGSIRE
- *Un Pokémon anfibio que puede defenderse perfectamente tanto en tierra como en el agua.*

#214 HERACROSS
- ***Pokémon insecto.*** *Tiene el aspecto de un escarabajo pelotero. No se conocen evoluciones. Heracross se unirá al equipo por voluntad propia en el* ***capítulo 116.***

Nintendo Acción #249 Lugia

El protagonista de la carátula de Pokémon Plata es un ave poderosa, tanto física como psíquicamente. Su cuerpo y su mente son enormes.



Lo mejor

+ Si te encuentras un Pokémon Tipo Lucha, deja que Lugia le sople.
+ Tiene ataques de Tipo Agua y Roca, por si no era ya peligroso, el bicho.

Lo peor

- No tiene ninguna evolución ni tampoco pre-evolución. Ya es demasiado poderoso.
- Sólo hay uno en todo el juego. Ya sabes, para cazarlo te hará falta sudar y buenas Pokéball.

Nintendo Acción #241 Miltank

Ni está loca ni nada. Es una vaca lechera que, como era de esperar, no es una vaca cualquiera. Su leche es muy nutritiva, y la mayoría de la población de Johto la consume.



Lo mejor

+ Es común en cualquiera de las dos ediciones. Te harás con él fácilmente.
+ Posee un ataque de Tipo Roca que puede sorprender al contrario.

Lo peor

- Es de Tipo Normal, lo que le da poca ventaja o ninguna sobre el resto de Pokémon.
- Todos sus ataques menos uno son de Tipo Normal. Demasiado vulnerable con nivel bajo.

Nintendo Acción #234 Stantler

Parece un ciervo normalito, ¿verdad? Pues no, no. Stantler usa sus astas para crear un extraño aura a su alrededor, que termina debilitando a cualquier enemigo.



Lo mejor

+ A pesar de ser de Tipo Normal, posee un ataque Psíquico, otro Tierra ¡y hasta uno Fantasma!
+ Es tan común como Miltank, así que podrás unirlo a tu equipo enseguida.

Lo peor

- No tiene evolución alguna, y quizá resulte inútil una vez que avancemos en el juego.
- El Tipo Normal le hace también un Pokémon sin ventaja alguna sobre cualquier Tipo.

Nintendo Acción #207 Gligar

No, no es familiar de Zubat. A pesar de parecer algo vampírico, su Tipo es compartido: Volador y Tierra. Eso sí, su mordedura es venenosa.



Lo mejor

+ Sólo está en la edición Oro, lo que le hace valiosísimo.
+ Tiene un ataque de Tipo Siniestro y otro Tipo Veneno. Una máquina.

Lo peor

- Sus dos Tipos, Tierra y Volador, se anulan recíprocamente las ventajas que producen.
- No tiene evolución, lo que supone que no pueda llegar a ser superpoderoso.

#143 Snorlax

Nintendo Acción

Esta especie de globo con patas es de lo más vago que te puedas echar a la Pokédex. Su actividad habitual es tumbarse todo el día y levantarse sólamente para llenar la tripa. Y encima, cuanto más come, más duerme.



Lo mejor

+ Posee dos ataques Psíquicos (uno de ellos Amnesia), que le dan ventaja.
+ Puede dormir a los enemigos para facilitar su captura.

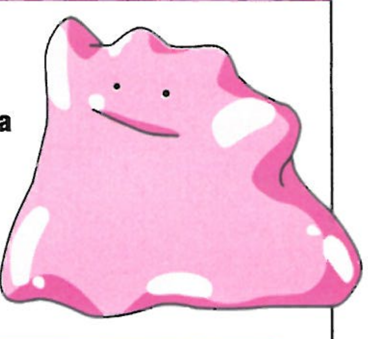
Lo peor

- Ser de Tipo Normal hace de Snorlax un Pokémon poco productivo a alto Nivel.
- Y además, su Tipo no le da ninguna ventaja contra ningún otro Pokémon.

#132 Ditto

Nintendo Acción

¡No te agaches a cogerlo, que eso no es un Ditto! Su apariencia verdadera es la de chicle de fresa mascado, pero puede tomar la forma y los ataques de cualquier PKMN.



Lo mejor

+ Ditto es a Pokémon lo que el comodín a los naipes. Siempre útil.
+ No hace falta que tenga un Nivel alto para que sea efectivo en el combate.

Lo peor

- Sólo tiene un ataque: Transformación. Sí, es muy útil, pero también muy aburrido.
- Su Tipo Normal y la ausencia de ataques de otros Tipos hacen de Ditto un mero escudo.

#124 Jynx

Nintendo Acción

¿Quieres marcha? ¡Toma Jynx! Este Pokémon de femeninas formas puede hacer bailar hasta a un señor con tricornio. Se mueve con una gracia irresistible.



Lo mejor

+ Su combinación de Tipo Hielo y Psíquico le da ventaja sobre ¡7 Tipos!
+ Es uno de los pocos Pokémon que aventaja a los Tipo Dragón.

Lo peor

- Parece un Pokémon de Tipo Normal, ya que todos los ataques menos dos son de ese Tipo.
- ¿Por qué tiene el Tipo Psíquico si no aprende ningún ataque de tal naturaleza? ¿eh?

#95 Onix

Nintendo Acción

Su aspecto secunda su tamaño. Esta serpiente de pura roca va endureciendo su cuerpo a medida que gana combates.

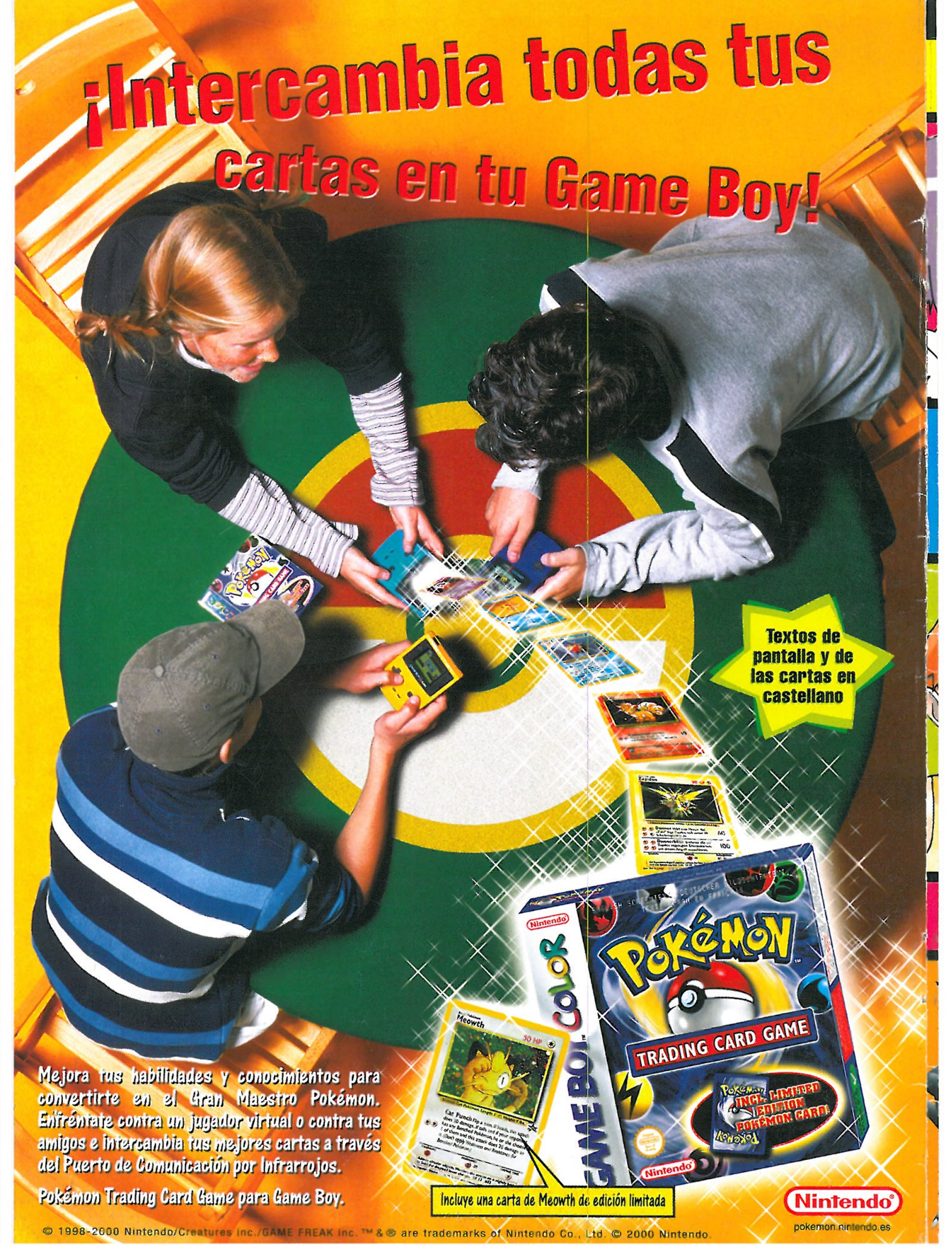


Lo mejor

+ Si tienes que enfrentarte a un Pokémon de Tipo Fuego, saca a Onix. Arrasará con él.
+ Sus Tipos Roca y Tierra le hacen partir con ventaja sobre 6 Tipos.

Lo peor

- De nuevo un Pokémon con muy pocos ataques de sus Tipos. Sólo uno Tipo Roca.
- ¿Es que el Tipo Tierra no sirve para nada? Como Jynx, no muestra uno de sus TIpos.


¡Intercambia todas tus cartas en tu Game Boy!
Textos de pantalla y de las cartas en castellano
Mejora tus habilidades y conocimientos para convertirte en el Gran Maestro Pokémon. Enfréntate contra un jugador virtual o contra tus amigos e intercambia tus mejores cartas a través del Puerto de Comunicación por Infrarrojos.
Pokémon Trading Card Game para Game Boy.
Incluye una carta de Meowth de edición limitada
Pokémon
Trading Card Game
Incl. limited edition Pokémon card!
Game Boy Color
Nintendo
Meowth
50 HP
Nintendo
pokemon.nintendo.es
© 1998-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.